映像シミュレーターの

IMAXとセガ社提携

「新潟ジョイポリス」など2ヵ所に導入予定

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、カナダのアイマックス社（本社トロント、ロバート・コリガン社長）と提携、セガ社のアミューズメント・テーマパーク（ATP）にアイマックス社の映像シミュレーター「アイマックス・ライドフィルム」の小型版を導入する見通しとなった。

これはアイマックス社が一月下旬に発表したもので、今年十二月に新潟に開設されるセガ社ATP「新潟ジョイポリス」に初めて導入、九六年三月東京・都市博会場のロケーション（予定）を含め少なくとも二ヵ所に設置するとのこと。アイマックス社の映像シミュレーターは映像ソフト、装置ともに世界でもトップクラスの水準にあることから、セガ社のATP展開に大きな威力を発揮すると見られている。

アイマックス社は六七年に設立された映像シミュレーター大手で、同社「アイマックスシアター」はこれまで二十ヵ国百二十ヵ所（日本では約二十ヵ所）運営されているほど普及している。日本法人のアイマックス・ジャパン㈱（本社東京、山本昭生社長）は八九年に設立された。

同社映像シミュレーターの映像ソフトを開発、注目されているダグラス・トランブル氏は八七年にバークシャー映画社を設立、九二年にトランブル社、ライドフィルム・シアターに社名変更した。トランブル社はアイマックス社と提携、ユニバーサルスタジオ・フロリダの「バック・ツー・ザ・フューチャー」（九〇年）、ラスベガスのルクソールホテル「シークレッツ・オブ・ルクソール・ピラミッド」（九三年）などを完成させた。これらの映像ソフトは現在、世界でもトップクラスと評価されているほど人気がある。

トランブル社とライドフィルム社は九四年三月、アイマックス社と合併。ダグラス・トランブル氏はアイマックス社の副会長、子会社のライドフィルム社の社長となった。アイマックス社は十八人乗りの映像シミュレーター「ライドフィルム」を中心にマーケティングを強化している。

世界的プロデューサー トランブル氏来日会見

アイマックス社は日本市場での同社製品マーケティング強化のため、来日したダグラス・トランブル副会長を中心に、三月二十八日、東京のキャピトル東急で記者会見を催した。ブライアン・ホール日本アジア太平洋地区担当マネージャーが、この催しに至った経緯などを説明した。

トランブル氏は「バック・ツー・ザ・フューチャー・ザ・ライド」の成功と、「ライドフィルム」の製品化をまず紹介した上で、セガ社と合弁事業をすることになったと発表した。同社はまたニューヨークのブロードウェイに「ソニー・アイマックス3D」をオープンさせるなど、世界各地で次々と開設している点を強調した。

同氏は、「日本ではワンダーエッグやジョイポリスのようなハイテクテーマパークが増えると予想される。そうしたロケーションにアイマックス社のライドフィルムは最適だ。映像ソフトの制作には特に力を入れており、教育ソフト（シティ・イン・ザ・スターズ）は十一月ごろ完成予定、VRソフトは九六年春に公開できる予定」など語った。

アイマックス・ジャパンによると、「バック・ツー・ザ・フューチャー・ザ・ライド」では七―八億円の投資が必要となり、設置は限られる。しかし、十八人乗りの「ライドフィルム」なら映像ソフトを含め七―八千万円で設置できるので、十分に需要が見込める。セガ社との提携については基本合意に達しているが、これから具体的に細部を詰めていく段階だ――としている。

上の写真は（左から）山本社長、トランブル氏、ホール氏。下の写真は「アイマックス・ライドフィルム」の構造説明図

東京ディズニーの入場者数

前年比3％減

94年度は1550万人に

東京ディズニーランド（TDL、千葉県浦安市）を経営する㈱オリエンタルランド（加藤康三社長）は四月三日、九四年度（九五年三月末まで）の入園者数が千五百五十万九千人で、前年度比三・三％減少したことを明らかにした。

TDLは八三年開園以降、来園者数が年々大幅に増え続け、九一年度の千六百十万人をピークにほぼ横ばい状態が続いているが、九四年度は過去五年間では最低となった。

同社では、「九三年度前半は十周年催事などで好調だったが、九四年前半は猛暑の影響で前年同期比一一％も減少した。逆に後半は九月以降回復し同六％増となったのが特徴的」としている。

またエリア別入園者数では、首都圏が一％の微減にとどまったが、海外を含む遠方からは約八％も減少している。

キョクイチが

映像事業に進出

セガ社から東京ムービー買収

㈱キョクイチ（本社名古屋、河村康彦社長）は三月二十四日、第三者割当増資によりセガ社が筆頭株主になるとともに、セガ社の一〇〇％子会社である㈱東京ムービー新社（本社東京、加藤俊三社長）の全株式を取得、映像ソフトなどマルチメディア事業に進出することになったと発表した。

キョクイチは本業の衣料部門からゲーム場運営やパチスロ機販売へと転換を進めているが、このほどさらにマルチメディア事業に進出、経営の打開を図ることにしたもので、四月中に手続きを終える予定。

第三者割当増資では、セガ社を含む十九社、七個人が一株六百円で計千二百万株を増資。その結果キョクイチの全株式の一八・九九％をセガ社が所有することになり、セガ社が筆頭株主となる。

東京ムービー新社はセガ社が九二年十月に取得したアニメ映画の企画・制作会社。キョクイチはセガ社から東京ムービー新社を三月末付で買い取り、九六年三月期中に合併する。豊富な映像ソフトを生かし、マルチメディアソフトを開発するなど新事業を開拓する。

新会社創遊設立

トーゴの山田俊一氏が退任

㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）の山田俊一常務西日本支社長が三月末日付で退任。新会社として㈱創遊を設立、社長に就任した。

山田俊一氏は山田俊夫会長の長男だが、新会社はトーゴと資本関係がない。またこれに伴いトーゴの西日本支社は遊園施設事業本部に吸収される。新会社の業務は遊園施設の企画運営管理など。

㈱創遊＝東京都新宿区西新宿六丁目十二の七、ストーク新宿五〇七、☎三三四六―二六五九。

特許・実用新案 出願公告・公開 （4月1日～15日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、（公告／公開番号、（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

四月五日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、7-28948番、63-53031。「競争ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7-28958、62-252011。「野球ゲーム用ビデオゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、7-28959、61-47373。

四月十二日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、7-32812、4-143461。「釣り遊戯機」、㈱ナナオ（石川）、7-32819、62-52299。

実用新案出願公告

四月五日＝「スロットマシンにおけるゲームメダルの取扱機構」、吉田秀一（千葉）、7-13755番、61-1701188。「景品把み取りゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7-137756、4-45633。

四月十二日＝「ビンゴゲーム用の数字出し盤」、㈲ウスイ（東京）、7-15581、4-68000。「ビンゴゲーム機」、蜷川昇（大阪）、7-15582、4-78741。「クレーンゲーム機の把持つめ開閉装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、7-15585、4-43580。

特許出願公開

四月四日＝「遊戯装置」、㈱シグマ（東京）、7-88245。「景品取得ゲーム機における景品の取得方法及び景品取得ゲーム機」、㈲鈴兼通商（大分）、7-88246㊞。「表示体」、セントラル硝子㈱（山口）、7-88247。「ゲーム方法」、ソニー㈱（東京）、7-88250。「ゲーム機用操作装置」、同、7-88252。「ゲーム機用コントロールパッド」、㈱ムーミン（東京）、7-88251。「現金不要のゲーム遊戯システムおよび方法」、IGT社（米国）、7-88253。「野外迷路装置及び立体迷路装置」、㈲ブレインチャイルド（大阪）、7-88257。

四月十一日＝「メダル遊技機」、サミー工業㈱（東京）、7-96061。「フィールドゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7-96079。

実用新案出願公開

四月四日＝「テーブル型スロットル機」、㈱サンポー技研（大阪）、7-18772㊞。「パンチングゲーム機」、㈱タイトー（東京）、7-18785。「遊戯機設置用等の回転テーブル装置」、長崎郁教（大阪）、7-18786㊞。「射撃ゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、7-18787。

登録実用新案

四月四日＝「ブロック並べパズル」、小笠原産業㈱（東京）、7-3009352。

四月十一日＝「スロットマシンのゲーム進行速度制御装置」、日本回胴式特許㈱（東京）、7-3009679。「旋回遊戯乗物装置」、泉陽興業㈱（大阪）、7-3009687。

鈴鹿サーキットで

日本セルモの製品8種

新施設「バーチャルファクトリー」オープン

鈴鹿サーキット（三重県鈴鹿市、㈱鈴鹿サーキットランド経営）内の遊園地部分「モートピア」に、新AMゾーン「バーチャルファクトリー」が三月二十五日オープンした。

「バーチャルファクトリー」は約六百三十平方㍍の敷地に五億円を投じて設置されたもので、建物内に映像シミュレーターを中心としたAM機八種類が配置されている。機械はすべて㈱日本セルモ（本社愛知県春日井市、湯村真一郎社長）製で、同社の委託運営となっている。

同ゾーンのメイン機種は、定員五十人の映像シミュレーター「ホットラップシアター」。これは大スクリーンの映像に合わせ、二人用シートが個別に油圧駆動で動くもので、映像ソフトは古代遺跡を巡る〝バーチャルレーシング〟。利用料金は五百円。

このほか映像シミュレーターが四種類設置されており、その主な内容は次のとおり。

「スペースウイング」＝定員十八人の油圧駆動カプセルに乗り、時空間を超えて超現実の世界へと旅するという映像を楽しむもの。同機にシューティング要素を加えたのが「ミラクルファイティング」で、これは宇宙空間を駆け巡るコースターの映像で、座席の前に設けられた銃発射ボタンにより隕石などを破壊していくもの。両機種とも利用料金は四百円。

「フライアン」＝ハングライダーのシミュレーターで、下が見えるベッドにうつ伏せになり、ハンドルを傾けると下部に映し出された空中からの景色が動いていくというもの。

「サブマリンアドベンチャー」＝水中ダイバーのシミュレーターで、これも体を横にしてボックス内に上半身を入れ、周囲に映し出される海中の光景を楽しむもの（映像シミュレーターは以上の五機種）。

「ロディオダチョウ」＝モーター駆動で揺れ動くダチョウの背に、手綱を持って乗るという一人用ロデオマシン。

「うそ800」は一人用うそ発見器タイプで、質問の音声に答えていくもの。以上四機種はいずれも利用料金三百円。

もう一種類は、CG映像による魚を立体的画面で見せるという水族館形式の「CGアクアリウム」で、これは無料。以上八機種でさながら日本セルモのショールームともなっている。

遊園地部分にはもう一つ新ゾーン「モータースポーツランド」が、三月十八日オープンしている。これは従来のレーシングカート設置の「カートランド」に、新ゴーカートゾーン二つを加え、敷地面積二万六千平方㍍の新ゾーンとして名称も変えたもので、投資額は三億円。新カートは全長百三十五㍍コースを十周する「ミジェットカー」と、レーシングカーの入門編として設けた一周三百七十㍍の本格的コースを走る「フォーミュラグランプリ」。

なお同園では続いて、オランダのベコマ社製ハンギングコースター「ブラックアウト」を、今年夏にオープンさせる。これはコース全長六百六十二㍍で、定員二十人のぶら下がり式コースターを二編成で運転。最高速度は毎時八十㌔㍍。乗車時間は二分十五秒、利用料金千円。十五億円を投じて建設する。

鈴鹿サーキットで「ミラクルファイティング」（上の右）とその画面

任天堂、3月期

海外低迷で減益

社内レートは1ドル85円に

任天堂㈱（本社京都）の山内溥社長は四月四日、大阪市内で記者会見し、九五年三月期の業績予想を下方修正したが、これは九六年三月期の経営計画披露に伴うもので、部分的なものとなった。

それによると修正後の九五年三月期の売上高は三千五百六億円、経常利益は九百七十億円となり、昨年十一月時点の予想と比べそれぞれ三・二％増、六・七％減となる。前年比では二五・〇％の減収、一五・七％の減益になる見通し。

これは海外家庭用の低迷によるもので、同社では不良在庫を処分するなど百億円の評価損を計上した、としている。

急激な円高対策のため九五年三月期は一ドル百円とした社内レートを、九六年三月期は八十五円に設定し直す。また輸出比率は三七％だったのを三〇％以下に抑える考えだ。七月の「バーチャルボーイ」発売、十二月の「ウルトラ64」出荷予定もあり、九六年三月期の売上高は横ばいの三千五百億円にとどまるが、経常利益は千百億円へと回復する、と見ている。

セガ社、3月期

さらに下方修正

海外家庭用の低迷が原因

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は四月十七日、九五年三月期の業績予想（単独、連結とも）を下方修正し、前年比減収減益になる見通しとなった。

修正後の九五年三月期業績予想では売上高三千三百三十億円、経常利益二百三十億円、当期利益百四十億円となっており、昨年十一月時点での予想に比べそれぞれ二・二％、三一％、二二％下回る見通しとなった。

また修正後の連結業績予想では売上高三千三百億円、経常利益百三億円、当期利益五十億円となっており、昨年十一月時点の予想に比べそれぞれ四・六％、六三％、五七％下回る見通しとなった。

単独、連結とも売上高が前年に比べ減少となるのは、八六年の株式公開以来初めて。また二年連続減益となる見通しだ。

セガ社では急激な円高や、欧州家庭用市場の一層の低迷、米国家庭用市場が端境期を迎えたことなどにより、下方修正したと説明している。うち欧州家庭用の販売はピーク時の四分の一まで落ち込んでおり、米国家庭用では16ビット機から32ビット機（九月ごろ発売の予定）への端境期で買い控えが顕著になっている。

海外家庭用に比べ、国内家庭用は順調で、業務用は海外、国内とも伸びていると見られている。

このため九六年三月期は米国での「サターン」期待もあり、業績を回復すると見られている。

JAPEA、理事会

会費基準を改定

入退会時の口数についても

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は三月二十七日、大阪・梅田の関西文化サロンで第七十二回理事会を開き、入会規程および会費基準を一部改定したほか、総会提出議案のうち事業計画案をどうするかなど検討した。

入会規程は、会費の口数決定について「入会希望者の意志を尊重する」を「原則として会費基準に基づき」と変更した。

会費基準については、これまで資本金二十億円以上は「六口」としていたのを、「口数は申込み者と協会の両者において合議決定する」に改訂した。

また退会する場合の会員資格の他社への移譲について、同じ会費口数以上であることなど、一定の条件を満たせば特例として認めることも承認した。

総会提出議案のうち平成七年度事業計画案について検討した結果、前年度計画をそのまま踏襲することになった（総会は五月二十三日に開催予定）。

このほかAMショーのJAMMAとの共催についての「覚書」を前回同様の内容で承認した。関西支部の業務委託は、従来どおり㈱ジェイ・アール・イーに依頼することになった。

また㈶日本昇降機安全センターが㈶日本建築設備安全センターと合併するとの報告があった。両団体とも七三年一月に設立され、前者は主に昇降機と遊園施設、後者は建築設備のそれぞれ定期検査報告制度の推進と安全確保を業務としてきたが、経営合理化のためこのほど合併。四月一日付で㈶日本建築設備・昇降機センターとなり、理事長に香取俊作氏が就任した。新財団の所在地などは次のとおり。

㈶日本建築設備・昇降機センター＝東京都港区虎ノ門一の十三の五、第一天徳ビル、☎三五九一―二四二三。

茨城県協、定時総会

義援・見舞金報告

阪神大震災に伴いAOU通じ

茨城県アミューズメント施設営業者協会（事務局水戸市、宇島準一会長、会員十五社）は三月二十八日、茨城・大洗の大洗シーサイドホテルで平成七年度定時総会を開き、予決算案などを承認した。同総会には委任五社を含む十三社が出席。

会議の中で阪神大震災の義援金として茨城新聞へ十五万円、AOUへ会員店舗での募金三十九万四千二百四十円を、また兵庫県協への見舞金十万円をAOUを通じて、それぞれ送ったとの報告があった。

また県警生活安全部の倉田警部、野沢係長を交えた懇談会が開かれた。

プリカ回収で社会貢献

7カ月で14万枚

タイトー、9月まで継続

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は四月十日、同社直営ゲーム場で進めてきた「使用済みプリペイドカード回収」が順調なことから、今年九月まで継続することになったと発表した。

同社では昨年九月以来、全国七百の直営店で、テレホンカードなどの使用済みプリペイドカードを回収、㈶ジョイセフ（家族計画国際協力財団）を通じてその売上げを開発途上国の寄生虫予防、栄養改善などに役立ててきた。

当初この運動は三月末で終了する予定になっていたが、三月末までの七カ月間に十四万三千百三十八枚を回収。当初の予想を超える数となったため、さらに継続することで社会貢献を果たすことになったもの。

同社では四月以降、改めて協力のお礼、開発途上国での貢献例の紹介などを示すポスターを作成、直営店に貼り出すほか、PR誌「ティルト」でも回収枚数など報告していくとしている。

訂正

本紙前号1めん「ウィムジー上場」の記事中、ウィムジー社の和田一夫社長とあるのは、和田一夫会長または岩沢善昭社長の誤りでした。訂正します。

ゲームエキスポ95

PS、VBソフト公開

広範囲のプレイヤー向けイベントめざし

一般ユーザーを対象とした家庭用TVゲーム機のイベント「ゲームエキスポ95」（フジTV、日本工業新聞社ら四社共催）が三月二十四―二十六日、千葉の幕張メッセで開催され、AM業界からナムコ、コナミなど六社が参加、新作ゲームソフトを披露した。

このイベントは〝未来のエンタテイメントがここにある〟をキャッチフレーズに、「家庭用TVゲームからパソコンまであらゆるプラットホーム対応ソフトを対象とした総合的なゲームの文化交流と業界活性化」を目的としたもの。しかし「サターン」のセガ社、「3DO・リアル」の松下電器産業、「PC―FX」のNECホームエレクトロニクス、「ネオジオCD」のSNKの各ハードメーカーが不参加で、有力ソフトメーカーの参加も揃わず、目的とは一致していない。

これまでのTVゲーム機と異なるハードでは任天堂が、発光ダイオード（LED）を組み合わせた32ビットゲーム機「バーチャルボーイ」を初めて一般ユーザー向けに公開し、注目された。ゲームソフトの開発の都合上、発売が七月に延期されたが、会場では「テレロボクサー」、「スペースピンボール」、「マリオドリームテニス」とT&Eソフト社「レッドアラーム」の四作が紹介された。

「ゲームエキスポ95」は有料で、高校生以上が千円、小・中学生が五百円の当日券で入場。期間中約六万二千人が入場、目標の十万人を大きく下回る結果となった。なおセガ社は同イベントの初日（二十四日）、隣接する幕張プリンスホテルで報道関係者を招いて「サターン95重点ソフト発表会」を催した（別記事を参照）。

同イベントは幕張メッセの七―八号ホールを使用、約五十社が出展した。会場内は「プレイステーション」（PS）ゾーン、「バーチャルボーイ」（VB）ゾーン、最新ゲームソフト体験ゾーン、パソコンハード・ソフト体験ゾーン、イベントゾーンなどで構成された。

写真は「ゲームエキスポ95」で、上はナムコ、下はVBゾーンにて

うち「PSゾーン」が最大のスペースを占め、二十四社四十五種類の新作ソフトが、約五百台のデモ用のマシンを使って紹介された。このうちAM業界からはナムコが「鉄拳」など五種類、コナミが「幻想水滸伝」など八種類、ジャレコが「アイドル雀士スーチーパイ」、サン電子が「ゲームの達人」など二種類、セイブ開発/日本システムが「雷電プロジェクト」をそれぞれ出品した。

「PSゾーン」の三分の一規模となった「VBゾーン」でも、デモ機約四十台が使用されたほか、特設ドーム内の大型モニターでデモ用ソフトを上映した。

最新ゲームソフト体験ゾーンでは、「スーパーファミコン」、「ゲームボーイ」、「3DO・リアル」など用のソフト約五十種が紹介された。うちヒューマンはスーパーファミコン用「セリエA」を出品した。

同イベントでは展示会のほか、国際会議場で日米のゲーム開発デザイナーによる記念講演会（無料）が開かれている。

セガ社「サターン」

年内260万台目標

重点ソフト発表会で上方修正

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は三月二十四日、幕張プリンスホテルで報道関係者を招いて「サターン95重点ソフト発表会」を開催。「バーチャファイター2」など新作タイトルで、次世代機としての〝サターンの優位性〟を強調した。

セガ社・HEプロダクトマネジメント部の岡村秀樹部長は「サターン」の現状報告として、次のように語った。

――「セガサターンは昨年十一月二十二日の発売以来、品物が足りないなどお叱りをいただいたが、当初の年度内（九五年三月末まで）五十万台の目標を今年一月に達成しており、三月末までに八十万台出荷は確実になった。販売ルートも広がり、セガ社商品の取り扱い店も約一万六千店に増加した。発売当初の購入者層は大学生が最も多く、平均年齢は二二・四歳と高かったが、最近の調査では小・中・高校生が五〇・一%を占め、平均年齢も一九・五歳に下がり広がりを見せている。九五年度の目標は、十二月までに当初予定の二百万台を二百六十万台に上方修正し、九六年三月までに三百万台、ソフトはサードパーティー分を含め千六百万個を見込んでいる。

重点ソフトは「デイトナUSA」、「バーチャコップ」、「バーチャファイター2」など三十六タイトル。サードパーティーには百二十七社が参加している、との説明があった。重点ソフトのうちRPG「セガ・アドベンチャー」については、制作に携った㈱ゲームスタジオの遠藤雅伸社長らがビデオ上映などを交えながら説明した。

セガ社・岡村秀樹部長

ゲームスタジオ・遠藤社長

「ナムコット」から

家庭用もナムコ

互換性進みブランドを統一

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）はこのほど、家庭用ゲームソフトのブランド名を「NAMCOT」（ナムコット）から「NAMCO」に変更することを明らかにした。六月三十日発売のPS用「エースコンバット」から実施する。

NAMCOTは八四年に家庭用ゲームソフト市場に参入する際、新規事業への意気込みを表すため、あえて社名と異なるブランドとして採用した。しかし家庭用では32ビット機も出現するなど市場も成長しているし、業務用との相乗効果が期待されることから、社名であり業務用のブランドでもあるNAMCOに統一することにした。

これはとくに家庭用PS基板と互換性を持つナムコ「システム11」基板の出現で、業務用と家庭用との連動が見込まれることになったため。

「バーチャルボーイ」

7月に発売延期

価格も1万5千円に値下げ

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は「ゲームエキスポ95」（三月二十四―二十六日）開催に伴い、発光ダイオード（LED）とミラーを使った立体画像システムの32ビットゲーム機「バーチャルボーイ」の発売日を七月二十一日に延期、これとともに価格を一万五千円に引き下げることを明らかにした。

「バーチャルボーイ」は昨年十一月の「初心会展」に伴い発表された立体TVゲーム機で、ソフト交換式。当初は今年四月中の発売を予定していたが、ソフト開発の都合から約三カ月発売を延期した。また操作パッドを含めた本体セット価格は当初一万九千八百円としていたが、二割近く引き下げることになり、これまでどおり初年度三百万台（ソフトは千四百万個）の出荷を目標にしている。

任天堂は「バーチャルボーイ」を、「ウルトラ64」に先行する重点商品を位置付けているが、フルカラーでないモノカラーであることなどソフトメーカーの多くは難点を挙げており、ヒット商品となるかどうかいぜん明らかではない。

セガ社機構改革

ロケ開発を再編

品質保証推進部など新設

セガ社は四月一日付の機構改革を次のとおり明らかにした。

①アミューズメント施設グループでは、ディベロッパー事業部をディベロッパー事業本部と建設本部に統合。それぞれの企画部を施設企画部、ディベロッパー企画部に改称。営業事業本部などの開発部を再編、AM施設開発部、ATP開発部を新設する。

②海外コンシューマグループで、TOYの海外営業をTOYプロダクトマネジメント部に移す。

③R&Dグループでは、システム研究開発部を新設し、カラオケ事業推進室を廃止する。コンシューマ製品設計本部にGD（グローバルデザイン）企画室を新設する。コンシューマソフト研究開発本部で、企画デザイン制作部門とソフトウェア開発技術部門を分離、再編するとともに関西CS・R&D室を関西企画制作部、開発業務部を企画業務部に改称する。

④コーポレイト・スタッフグループでは、品質保証本部に品質保証推進部を新設、総務本部の新規事業開発室を人材開発室に改称する。

（4月1日）（AM施設グループ）AM施設管理部長、平山徳仁氏▽商品企画部長（店舗運営部長）梁瀬良司氏▽ディベロッパー事業本部施設企画部長（建設本部企画部長）福場政司氏▽同建設部長、加藤寿夫氏▽同ディベロッパー企画部長（企画部長）宇田川哲男氏▽同ATP開発部長（開発部長）長谷川恵氏▽ATP事業本部企画部長兼運営部長（営業事業本部西関東地区部長）江頭賢亮氏▽営業事業本部業務推進室長（ATP事業本部企画部長兼運営部長）田村忠彦氏▽同東北地区部長、丹野成仁氏▽同西関東地区部長、泉谷享氏。

（海外コンシューマグループ）海外コンシューマ事業本部SOA営業推進部長、佐藤照茂氏▽同営業部長（SOA営業推進部長）山元雅信氏。

（R&Dグループ）ハードウェア研究開発本部システム研究開発部長、吉岡伴明氏▽コンシューマ研究開発本部企画デザイン制作一部長（第一CS研究開発部長）石井洋児氏▽企画デザイン制作二部長（第二CS研究開発部長）押谷真氏▽関西企画制作部長（第五CS研究開発部長）鋒山元茂氏▽企画プロデュース一部長（第三CS研究開発部長）麻生宏氏▽企画プロデュース二部長（SCC・RPG制作部長）山田辰夫氏▽ソフトウェア研究開発一部長、浅井敏典氏▽ソフトウェア研究開発二部長（第四CS研究開発部長）永田浩一氏▽企画業務部長（開発業務部長）島崎仁氏。

（コーポレイト・スタッフグループ）品質保証本部品質保証推進部長、羽田不二男氏▽兼人材開発室長、総務本部長兼総務部長兼人事部長青山幸雄氏。

野村総研の太田氏ら

料金見直しなどを提案

AOUがロケ運営めぐる第2回セミナー

AMセミナーの開講式のようす。挨拶しているのは入江会長

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会（事務局東京、入江昭造会長、AOU）は三月十三日、東京・丸の内の東京商工会議所で「第二回AOUアミューズメントセミナー」を開催、これに会員傘下のオペレーターら八十七名が参加した。

これは広報委員会（平本将人委員長）が担当したもので、前回は外部から招いた講師のみで行なわれたが、今回はこれにAM業者三氏が加わった。参加費はAOU加盟団体の会員が五千円、非会員一万五千円。

開講式で入江会長は、「阪神大震災、円高と今年は厳しい幕開けになったが、健全営業という基本姿勢を堅持しながら乗り越えていきたい。このセミナーは二回目になるが、ほかにもいろいろな研修を行なっていくつもりだ」と挨拶した。

平本委員長は、「このセミナーの出発点は各界のオピニオンリーダーを迎えて、AM業界について提言してもらうというものだが、今回は業界人も加え業界の実情に沿った内容とし、営業を進める上でのヒントが得られるのではないかということで開いた。なお前回に続き今回も東京都協会の協賛を得た」と語った。

セミナーは「AM施設営業の現況と将来」をテーマに、三つの講演とパネルディスカッションが行なわれた。

時間帯や地域で料金変更　AM業界も業態間競争を

講演会はまず、㈱野村総合研究所・企画調査部の太田清久主任が、「技術革新の進行とAM産業の構造変化」と題して講演した。同氏は、「AM業界の流れはインベーダーブーム以降、大きく三つに分けられる。第一期はインベーダーブームから新風営法施行までで小型店舗急増の時期、第二期は同法施行から一昨年までの郊外型店舗指向の時期、第三期は昨年からの店舗の大型化、パーク化の時期だ。現在は収入面で伸び悩んでいるが、第三期のピークとなるであろう九八－九九年への移行期に当たっている」とした。

また「経済界は価格破壊が進み一物一価の法則が崩れてきているが、AM業界ではゲーム料金が大体統一されている。しかし入場料金制とか地域差や時間帯によって料金を変えるなどの価格革命を考える必要があるのではないか」と提案し、「今後はコミュニケーションを支える通信などの整備が進み、新しいビジネスチャンスが生まれてくる。またデジタルTV端末などテレビの進化も予想され、これらのことがAM業界の第三期のピークを後押しすることになるだろう。ただ今年からピークまでの約三年間は、機器開発面を含め業界は厳しい環境が続くと思う」と述べた。

続いて講演IIとして、新世紀経営センターの但野裕一代表（中小企業診断士）が、「成熟期を迎えた中小AM施設の経営戦略」をテーマに講演。

但野氏は、「通信カラオケは、それまでの一曲いくらから一ルームいくらという営業形態が主流になり、カラオケ市場を変えた。ただ市場は活性化したが、収益はマイナスになっている。AM業界にも通信方式が入ってくると思うが、カラオケのように短期間でのソフト開発は難しい。AM業界で変われるのはオペレーターであり、業界の主導権を取る知恵が必要だ。料金面でも相変わらず一ゲームいくらでやっているが、価格破壊はAM業界にも必ず起こってくる」と語った。

またオペレーターの今後の対応について、「AM業界は業態間の競争が他業界に比べて遅れている。メーカーが良い機械を作らなければ活性化しないという考え方が主流となっているが、大ヒット作がなくても客に楽しく過ごさせる運営を考えるべきだ。装置産業などではそれができる」とした。

今後のゲーム場の新設について同氏は、「大型化、複合化、専門化などが考えられる。複合化については、商圏の広い業種と組まないと客数は増えない。飲食との複合は難しい。ゲームの商圏は一・五㌔が平均だが、飲食は五百㍍程度だろう。カラオケの商圏も飲食に近い。ゲーム場はCDショップなど専門店と組むほうがリスクが少ない。立地についても今後は、商店街や繁華街での複合は難しくなる。立地場所と複合相手の客層を的確につかむことが、複合化する場合には不可欠となる」と述べた。

講演IIIは、㈱新声社の石井ぜんじ編集長が「プレイヤーから見たAM施設の今日と将来」と題して講演した。

その中で石井氏は主に対戦TVゲームの面白さについて触れ、その特徴として「プレイ時間が短くても不満が残らない。上達してもプレイ時間は長くならないし、力量に差があればさらに短くなる。不特定多数の相手といろいろなキャラクターを使って対戦できる。攻略法など技の情報が豊富なほどゲームが盛り上がる」ことなどを挙げながら説明した。

ハードよりソフト主体に　日本式リデムプションを

パネルディスカッションは「AM施設営業の現況と将来」をテーマに、講師三氏とセガ社の小形武徳専務、㈱サンセイブエンターテイメントの曽我栄蔵社長、㈲ニュースターの畑晴夫社長の計六人がパネラーとなり、広報委員会の原昌也委員の司会で進められた。各パネラーの主な発言内容は次のとおり。

小形氏　AM業界は九三年上期まで順調だったが、それ以降九四年上期までが一番厳しく、その後徐々に回復しつつあったのが、阪神大震災でまた冷え込んだ。

セガ社のAM施設は九四年夏を境に若干落ち込んだ程度だ。これはナムコやタイトーの場合と違い、専門化、情報化に取り組んだ結果と言える。

ゲーム機は先端技術を使うが、ハードに費用をかける時代ではない。「ST-V」「サターン」「プロローグ21」は同じチップを使って、コストダウンを図っている。AM産業は人と機械の融合サービスなので、ハード主体でなく、オペレーターが知恵を絞り特徴を出していかないと生き残れない。

施設営業の効率化という観点から当社では、小規模店や過疎地のロケ運営は地域のオペレーターに移行させていくことを考えている。

なおリデムプションについては、風営法で認められるならばプラス要因が大きい。また景品価格の上限が五百円では、プレイヤーは喜ばないのではないか。

曽我氏　ゲーム料金は一律でなく変えることは可能だ。当社のハワイのロケでは、硬貨の代わりになるトークンの貸出し料金を時間別に変えるなどの方式をとっている。ゲーム料金がどこも同じというのは、カラオケやパチンコ業界に比べて遅れており、他業界のことも勉強する必要がある。

複合化については、フロア四百坪あれば当社では半分にゲーム機、残り半分にカラオケ二十台とビリヤード五台を設置して二億円を投資し、リースを使えばリース料が月に五百万円、売上げは月に二千万円を見込む。これは駅前であれば可能だ。

リデムプションは、百坪以下の小規模店では効果が薄い。またチケットの管理が難しく、景品もエスカレートする可能性がある。欧米と同じシステムでなく、日本型のリデムプションシステムを十分検討しなければ、導入、運営はうまくいかないだろう。

ゲーム場市場は「テトリス」の後、単発的なゲーム機でどうにか持っており、ゲーム場全体の売上げ向上には結びついていないという状態が続いている。

畑氏　この一、二年は大型店より中小規模の店のほうが、目標売上げ額をクリアしやすかったのではないか。当社では、百万円以上の機械は買わずにメーカーのリースでしのいできた。その効果は大きかった。

円高により、輸入品のぬいぐるみなどは三百円くらいで良いものが手に入るようになった。他の製品も同様で、このような情報を集める必要がある。小さなオペレーターは情報入手が遅れる。情報を早く知ることは大きなメリットにつながる。そのためには各地のオペレーターと知り合いになることも重要になる。

太田氏　価格設定について、メーカーは販売価格を〝AOU価格〟などのようにオペレーター段階で変えていき、オペレーターはユーザー層に合わせゲーム料金を設定するということも必要だ。

大型ロケは、遊園地の縮小版としてのメリットがある。中型、郊外型ロケは買い物などのついでに親子のコミュニケーションを図る場となり、またそうなるようなゲーム機も今後登場してくるだろう。街中の小型ロケは友だち同士や家族連れで行ける場所にならなければ、そのマーケットは縮小されていくのではないかと思う。

但野氏　以前は土地活用としてAM施設を考えたいという相談が多かった。私が薦めるのはカラオケ、AM施設、立体駐車場などだが、うちAM施設は最近、売上げ予測が難しくなり、とくに阪神大震災後は、のんびり遊んでなどいられないという風潮が広まっていることもあって、今は出店を薦めていない。

ゲーム場は他店との差別化、情報化を進めるべきであり、これはスペースに関係なくできることで、さまざまな可能性があると言える。

石井氏　ゲーム業界は必ずしもパイが小さくなっているとは言えないのではないか。メーカーがプレイヤーの期待に応えられる商品を提供できるかどうかにかかっている。ゲーム機は付加価値商品なので、常に新しいアイデアを出し工夫していかなければ生き残ることはできない。

最後に閉講式があり、東京都協の駒井徳造会長は、「AM業界の今の不況はこれまでとは全然違う性質のものだ。インベーダーブーム後、新風営法施行後などの落ち込みは業界内に原因があったが、今の不況はそうではない。私たち自身で対応策を考えなければ、経済情勢に押し流されてしまう。現在経済のソフト化が言われる中、オペレーターはハード指向を捨て切れないでいる。機械に引っ張られているようではだめで、今回のセミナーを参考にしながら今後の運営に努めてほしい」と挨拶した。

小杉、曽我、畑のパネラー３氏（上）と太田、但野、石井の講師３氏

ネオジオCDツアー

7会場に2.5万人

阪神大震災義援金457万円

(株)エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）は、同社「ネオジオCD」のプロモーションイベント「ネオジオCDライブツアーIII」を、三月下旬から四月上旬にかけて全国七会場で順次開催した。

このイベントツアーは「ネオジオCD」発売（昨年九月）直前の昨年八月、続いて十一月と二回開催しており、今回で三回目となる。前回までは札幌、仙台、東京、名古屋、大阪、福岡の六会場だったが、今回は広島を加えた七会場で行ない、合計二万五千三百人が集まった。

会場内に「阪神大震災チャリティーゾーン」を設けたのが今回の特徴で、同ゾーンのみ一ゲーム百円の有料で業務用ネオジオとクレーン機を設置。これとグッズ販売による収益金を合わせた全額を義援金とすることで実施。その結果、義援金は計四百五十七万二千七百四十九円となった。

会場では、「餓狼伝説3」「風雲黙示録」を中心にADK、ザウルス、サン電子、テクノスジャパンの新CDソフトを設置したフリープレイのゲームコーナー、タレントの千葉麗子も登場しての新ソフト紹介や参加者による各種ゲーム、コスプレ大会、SNKサウンドチームによるライブ演奏など、さまざまな催しを行なったイベントステージが設けられた。

同社では、「回を追うごとに参加者が増えてきており、このツアーも三回目を迎えてユーザーの間で定着しつつある。今後恒例的に開催し、ネオジオをさらに普及させていく」としている。

「ネオジオCDライブツアーIII」のステージ（上）とゲームコーナー

神戸レジャーワールド

震災で計画凍結

KLW開発は規模を縮少

ポートアイランド二期地区に大規模テーマパークの建設を計画してきた神戸レジャーワールド（KLW）開発(株)（本社神戸、原田明社長）は三月十日、阪神大震災により復興を優先する神戸市が当面撤退することになったため、計画を当面凍結することになった。同日開かれた臨時株主総会で決まったもので、KLW開発の事務所も規模を縮少した。

KLW計画は八九年に神戸商工会議所が中心となって始めた民間主導型のプロジェクトだったが、バブル経済の崩壊に伴い神戸市に参加を要請していた。神戸市は九三年十二月、中心となる企業六社と「大規模集客施設事業化検討協議会」を設け、一年かけて見直し案「ミラクル神戸」を今年一月にまとめたところだった。

「ミラクル神戸」では初期投資一千二百億円、年間入場者五百万人と修正されたが、それも大震災によって全部振り出しに戻ることになった。このため官民で練り直した「ミラクル神戸」を撤回し、再び民間主導型でKLWの基本コンセプト「マジカルジャーニー」を計画していく、との考えも示されている。

山口県協、通常総会

萩田会長を再選

来ひんの県警担当官ら挨拶

山口県アミューズメント施設営業者協会（事務局宇部市、萩田雅重会長、会員十六社）は三月二十八日、山口市内の防長青年館で第十回通常総会を開き、役員改選により萩田会長を再選した。

同総会には委任四社を含む全会員が出席。萩田会長は挨拶の中で、「明るく健全な遊びの場を地域の人々に提供するとともに、地域のボランティアや防犯活動などに積極的に協力し、地域に密着した活動を進めていきたい」と語った。

来ひんとして県警生活安全企画課の藤村薫課長補佐は、「風営法の遵守事項を守り、営業時間や年少者入場時間制限の表示など細かい点まで徹底してほしい」と述べた。

県警少年課の近藤淳課長補佐は、非行の補導件数は減少したが、刑法犯罪が増えたことを説明。

県女性青少年課の島本昌一主幹は、健全育成の強化について語った。

平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画は、少年健全育成、会員増強と組織強化などを掲げ、地域に密着した活動を進めていくことを確認した。

役員改選は任期満了に伴うもので、副会長に足立圭氏（ナムコ）、理事に渋谷寛氏（タイトー）が就任した以外は、再選となっている。

山口県協の総会にて県警の藤村課長補佐（左端）ら来ひん3氏

セイブ開発

32ビットシステム 5月中旬に発表会

(有)セイブ開発（本社東京、浜田均社長）はこのほど32ビットシステム基板「S32」（仮称）を開発。五月十五日に赤坂プリンスホテルで、同十八日にホテルニューオータニ大阪でそれぞれ「バイパーフェイズ1」などのソフトを含め発表する。

ゲーム音楽CD

SNK「餓狼3」

データイースト「水滸演武」

ネオジオソフトのSNK「餓狼伝説3」とデータイースト「水滸演武」の各ゲーム音楽CDが、ポニーキャニオンのサイトロンレーベルで四月二十一日発売となった。

「餓狼伝説3」は新世界楽曲雑技団の演奏で、オリジナル曲とキャラクターの音声、SEなどをすべて収録したもの。

「水滸演武」はゲーマデリック演奏。オリジナル全曲と同ゲームの海外バージョンの曲も収録。

いずれも"1500"シリーズで価格千五百円。

映画「ストリートファイター」

日本でも公開に

カプコン、映画事業の成果

カプコンのTVゲーム「ストリートファイターII」シリーズに基づく実写のハリウッド・アクション映画「ストリートファイター」が、四月下旬以降ソニー・ピクチャーズ・エンタテイメントのコロンビア・トライスター映画事業本部の配給で、全国百十四の映画館を通じ公開された。

この映画は(株)カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）が約四十億円を投資、エドワード・プレスマンが辻本社長と共同制作した映画で、TVゲームのメーカーによる史上初の映画化となった。監督はスティーブン・デ・スーザで、九四年五月以来タイ、オーストラリアでロケ撮影を進めて完成、十二月にユニバーサル映画社を通じて全米で公開された。

映画「ストリートファイター」では、TVゲームのキャラクターがそれぞれ役を持っており、米国の海兵隊員ガイル（ジャンクロード・バンダム）、流れ者ケン、ケンのライバルの日本人リュウ、女性武闘家チュンリー、相撲力士のE・ホンダ、ロシア人レスラーのザンギエフ、野生児ブランカ、ヨガの達人ダルシムなどが登場、悪役としてバイソン将軍（ラウル・ジュリア）、ボクサーのバルログ、仮面の戦士ベガが登場する（ゲームのキャラクター名は海外版なので日本版と少し異なる）。ストーリーはプロデューサーの指示により、一切公表されない。

カプコンではすでに海外での映画興行実績が良かったことから、次にビデオ（レンタル、セルとも）、ペイテレビなどサービスを広げる計画で、初めての事業ではあるが所期の目的を達成することができた、との見方を強めている。

映画「ストリートファイター」から、上は海兵隊員ガイル（中央）ら、下はバイソン将軍（左）と格闘するガイルのシーン

CSK、日本IBMら

共同の企画会社

マルチメディアの中身を研究

(株)CSK（本社東京、大川功社長）はセガ社などCSKグループ五社と日本アイ・ビー・エム(株)、三菱商事(株)の計七社で、マルチメディア事業の企画会社、デジタル・メディア・ラボ(株)（DML、本社東京都新宿区西新宿、藤本敬三社長）を四月三日付で設立した。

資本金一億円のうちCSKが四〇%、日本IBM、三菱商事、セガ社、ベルシステム24、共同VAN、ビジネス・エクステンションが各一〇%出資した。藤本氏はCSK取締役で六月に副社長就任予定。新会社の専務には日本IBMのコンシューマー・マルチメディア事業推進部長だった大津山訓男氏が就任した。

新会社DMLは、TVゲームや映画向けの3D画像ソフトを具体的に実現することを目的にしており、このため米国のデジタル・ドメイン社やシリコン・グラフィックス（SGI）社と提携、ソフト開発に必要な情報を提供していく——とのこと。

上海の中国AMショー95

7月に会期変更

中国AMショー95は当初、五月二十一—二十六日に上海で開催される予定だったが、開催期日を延期、七月七—十一日に変更した。四月中旬、中国AMショー事務局（東京）が明らかにした。

昨年八月、北京で開かれた第一回中国AMショーに続くもので、今年は日本以外にも出展社を募るとともに、会場を上海に移すことで一層内容を充実するとしており、出展予定社の希望など取りまとめつつある。

しかし阪神大震災の影響で横浜港などが混雑したのと、ゴールデンウィーク後は忙しいなどの事情が重なったため、開催期日を七月に変更することになった、と事務局では説明している。

セイミツ大阪が 2回目の不渡り

民間の信用調査機関の調べによると、(株)セイミツ大阪（大阪市東淀川区、生本健治社長）が二回目の不渡りを出し、四月七日に銀行取引停止処分を受けた。負債約一億円。

八〇年設立のゲーム機関連品販売業者で、ピーク時の九二年三月期の売上高は二億三千万円。すでに事務所を閉鎖した。

論潮

エキスポ特別版

英国の業界誌「インターゲーム」四月号によると、「今年のAOU（エキスポ）はこれまでと同様、トレードショーではなかった。それはパブリックショーだったのだ。出展社がそう理解し（来場者に）フリープレイ提供を用意している限りは、だれもが幸せである」とのことである。

同誌のデビッド・スヌック氏は三十年近く業界紙記者を勤めており、世界中の遊技、遊園業界に精通するベテランである。昨年五月にワールドフェア社を退任、「インターゲーム」を創刊したが、なおトップクラスの記者魂を見せている。同誌の記事の多くは無署名だが同氏がなんらかの形で加わっていると推測される。

「AOUエキスポ95」をリポートする同誌の記事では、本来の意味でのバイヤー、オペレーターが出品機に近づくこともできない状態について注意を促している。入場料さえ支払えば（あるいは入場券さえ手に入れておけば）ここではだれもがフリープレイを楽しめることになる。これでは出展社の得るところは少しあいまいではないか——というわけである。

本紙では、プレイヤーとしての一般入場者にトレードショーを開放することは、その展示会を意味のないものにすることであり、避けるべきだと主張してきたので、同誌の言い分には賛成する。同様にこの問題を取りあげた「ファミコン通信」五月十二—十九日号のコラム「名人新聞」も、基本的には正しいと思う。

そこで提案だが、AOUエキスポの現在の混乱から飛躍的な発展をめざすために、一般のプレイヤーに新製品をフリープレイで遊ばせる「AOUエキスポ」特別版を各地に恒常的に開設してはどうだろうか。いつでも身近なこういう特設ロケがあれば一般プレイヤーは喜ぶし、AOUには多額の入場料も入るので反対はないと思うがどうか。

そしてこれらとは別に、一般プレイヤーが入らない本当のトレードショーを開催すれば、八方丸く収まるのではないか。

人事異動

タイトー
（4月1日）生産本部長、生産部長兼サービス部長林隆氏。

「阪神大震災」の御見舞お礼

謹啓　春暖の候、皆々様には御健勝のこととお慶び申し上げます。

去る一月十七日未明、兵庫県南部地域を直撃しました「阪神大震災」は、北淡路・神戸・阪神間の美しい街並を一瞬にして巨大なガレキの廃墟と化す悲惨な爪痕を残しました。倒壊したビル・家屋、茫然と立ちすくむ被災の民、渋滞の中を行き交う救急車、パトカー、救援車のサイレン、次々と発生する火災と消防車のサイレン……悪夢のあの日のことは、今も思い起こす度に背筋に冷たいものが走ります。

従業員の被災、店舗の倒壊、機械の破損により、当協会員の多くが休業の状態に陥りました。悲嘆に暮れ、そして再開を模索している最中、全国の皆々様から寄せられました励ましのお便り、救援の物資、債務繰り越しの措置、義援の金品等々、お心のこもった暖かい御支援、御厚情は身に染みて有難く拝受致しました。協会員一同、厚く御礼申し上げます。

震災より早、四ヵ月を迎えようとしています。街は徐々に復興に向かって落ち着きを取り戻してきているとはいえ、未だ再開の見込みもない営業所が多く見られる不安な状況下にあって、運良く再開にこぎつけ、ゲームを通して子供達、地域の人々のひとときの憩いの場として、アミューズメント施設が明るい話題を提供している光景も見受けられるこの頃でございます。

ちょうど半世紀前、日本国中、敗戦の廃墟の中から先人達は日本をこれまでに復興されました。今回私共は全国の皆様からの暖かい御支援、御厚情を賜って復興に努めることができます。一日も早く皆々様のご期待にお応えすべく、鋭意復興への努力をして参る所存でございます。

今後とも御指導、御支援を賜りますようお願い申し上げますとともに、末尾に至りましたが、皆々様の御健勝を心より祈念申し上げます。

有難うございました。頑張ります！

敬具

兵庫県アミューズメント施設営業者協会
会長代行　尾上道郎

三重の複合施設「マイカル桑名」内に8号店

「プリッズ桑名店」がリゾート感の演出で

ナムコが東海地区の核店舗としてオープン

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、三重県桑名市郊外に三月二十四日オープンした大型複合施設「マイカル桑名」内に、AM施設「プリッズ桑名」（加茂徹治店長）を同時オープンさせた。

「マイカル桑名」はニチイ中心のマイカルグループと地元の三交不動産の共同事業によるもので、一—三番街の三つの建物で構成され、二番街に同ゲーム場がある。なお三番街には屋内テーマパーク「ダイナレックス」（本紙前号参照）がある。

ナムコでは、ファミリーとヤングアダルトの幅広い客層を対象とした「プリッズ」と、ヤングアダルト対象の「プラボ」の二本柱を中心にゲーム場を展開しており、うち「プリッズ」チェーンは「桑名店」で二十店舗目となる。

「プリッズ桑名」はボウリング場に隣接しており、約千平方㍍のフロアに百五十台のゲーム機を設置した風営八号店。投資額は公表していないが、年間三億円の売上げを見込んでいる。ナムコでは同ロケを「当社ロケの東海地区の核店舗に位置づける」としている。それだけに〝プリッズ〟チェーンの中でも最も凝った内装を施し、演出面も充実させるなど力を入れたものとなっている。

店内は「トロピカル」をテーマに、米国マイアミの街中でゲームを楽しむような雰囲気の演出がなされている。昼と夜で照明を変化させ、昼は青空をイメージした青色、夜は夕焼けを思わせるような赤色を基調にした店内の色彩になる。

また特徴的なのは天井を飛行する二機の複葉機（翼の長さ一・五㍍）を設置していることだ。これは機体に「NAMCO」と表示された特製のプロペラ機が、天井に設けたレールに吊り下げられ、プロペラ回転が推進力となって進んでいくもので、三十分ごとに音響とともに飛行させている。

このほか熱帯魚を泳がせた大きな水槽、ヤシの木や葉、鳥などをデザインし柱の上部や壁面に設けられた多くのカラフルなネオン管、マイアミの街並みをイメージした壁面装飾などがあり、店内全体にリゾート感覚が漂うような工夫がなされている。

設置機械の内訳は、TVゲームが六人用の大型「ギャラクシアン3」（ソフトは「アタック・オブ・ザ・ゾルギア」や「エースドライバー」（三台、六人通信プレイ）を中心に、大画面採用十台などを含む計四十台、フリッパー四台、メダルゲーム機は同社「スパイラルホール」など大型十台を含む約四十台、このほかプライズマシンなどアーケードゲーム機約五十台、占い機数台を設置。

うちメダルゲーム機はフロアの三分の一のスペースに設置し、ヤングアダルトにアピール。同社では「リゾートのカジノをイメージした」としているが、窓に囲まれた部分に設けられ、大変雰囲気は明るい。

また占い機はコーナーとしてまとめて設置されている。このほか自販機を並べゆったりとした休憩コーナーもある。

営業時間は午前十時から、平日は夜十一時まで、金、土、日曜と祝前日は午前零時までで、学生服姿での入場は断っている。同社では「予想どおりの売上げで、年間目標は達成できる」と見ている。

天井では30分ごとに2台の複葉機（写真上と左）がプロペラの推進力でレールに沿って飛行する

ヤシの葉のネオン装飾などでリゾート感覚漂う店内のようす。右は壁面に街並の装飾を施したTVゲームフロア

店内に設置された熱帯魚の水槽

メダルゲーム機や占い機コーナーの一部にて。壁面にヤシの木のネオン装飾がある

岐阜にシネマコンプレックスと複合で

柳ヶ瀬に活気戻す「岐阜GIGO」

セガ社運営「GIGO」6店目

上の写真は目立つ装飾を施した「岐阜GIGO」の入口部分、左は店内吹き抜け部分で、大きな惑星の造形の下に光るシートを屋根に敷いたクレーン機を設置し空間のイメージを統一

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、岐阜・柳ヶ瀬に大型ゲーム場「岐阜GIGO」を三月二十二日オープンした。

これは地元で東宝と松竹系の映画館などを経営している岐阜土地興業（篠田元弘社長）が建設した八階建てビル「シネックス」の一—三階にテナントとして入ったもの。同ビルは五—八階に四つのオーナー直営映画館「シネマコンプレックス」（計六百四十三席）があり、セガ社では映画館との複合施設はこれが初めてで、「今後はこういう形の複合ゲーム場も一つの路線として模索していく」としている。四階には同社通信カラオケ「プロローグ21」を使ったタイカン運営カラオケルームがあり、地下一階は計四店の飲食フロアとなっている。

「岐阜GIGO」の総投資額は公表されていないが、初年度売上げ額は五億円を見込んでいる。なお「GIGO」は六本木、池袋、広島、天神、心斎橋に続きこれで六店目となる。

「岐阜GIGO」は〝惑星GIGO〟をコンセプトにした〝時空旅行のターミナル〟という設定で、一—三階を異なるテーマで演出。三フロアの合計面積は千三百三十四平方㍍あり、計百七十台のゲーム機を設置した八号営業となっている。

一階のテーマは〝フィエスタ〟（祭り）。入口部分は吹き抜けになっており、二階の天井に設けた大きな惑星や壁面全体にデザインされた宇宙船などの凝った装飾がある。またクレーン機の上部は七色に光るシートが張られ、二階からのながめにも工夫が凝らされている。クレーン機を含むプライズマシンを中心に配置され、占い師による占いコーナーもある。

二階は〝パラダイス〟をテーマに、カラフルな波形透明パネルなどで楽園ムードを演出したフロア。TVゲーム機とカーニバル機を中心に設置。

三階は〝ゴールドラッシュ〟をテーマにしたメダルゲーム中心のフロアで、十六歳未満と学生服での入場は断っている。二、三階には自販機を設置した休憩フロアもある。

全体の売上げ額のうちメダルゲーム機が四割、プライズマシンが三割を占めるそうだ。スタッフは社員三名を含む二十三名。営業時間は十—二十四時で年中無休。

岐阜市は現在ドーナツ化現象が進み、歓楽街だった柳ヶ瀬も衰退の一途をたどる中、同ビルは復興への再開発の一環として建てられ、賑やかさを取り戻すための起爆剤になればと期待されている。実際、同ビルは岐阜県では珍しいレジャービルとして人を集めており、「GIGO」でもゲームの初心者や年輩の客が多く来店し、とくにOLを中心とした女性客が全体の三割以上を占めるなど、他の地域のロケとは異なる客層を集めている。

TVゲーム機中心のフロア（上）とメダルゲーム機フロアのようす

写真はいずれも2階フロアにて。女性のグループ客が目立つ

年別普及台数と年間自販金額の推移

年	普及台数（台）	前年比（%）	自販金額（円）	前年比（%）
59	5,139,010	103.0	3,360,106,120	103.9
60	5,215,800	101.5	3,578,530,560	106.5
61	5,242,880	100.5	3,753,893,350	104.9
62	5,101,340	97.3	4,436,285,790	118.2
63	5,238,890	102.7	4,959,894,666	111.8
元	5,375,590	102.6	5,475,532,235	110.4
2	5,416,370	100.8	5,823,506,991	106.4
3	5,449,760	100.6	6,020,651,045	103.4
4	5,466,110	100.3	6,240,528,321	103.7
5	5,409,430	99.0	6,231,150,901	99.8
6	5,412,460	100.1	6,435,228,108	103.3

自販機台数が微増

541万台に。売上高は大幅増加で過去最高に

日本の自動販売機（自販機）の普及台数と中身商品および自動サービス機の売上高（自販金額）が、九三年はともにマイナス成長だったのが九四年はいずれも前年比プラスに転じた。

日本自動販売機工業会（東京都港区西新橋二の三十七の六、☎三四三一―七四四三、尾上壽男会長）がこのほどまとめた九四年版「自販機普及台数及び年間自販金額」によると、九四年十二月末現在の自販機と自動サービス機（両替機、パチンコ玉・メダル貸機、コインロッカーなど）の普及台数は五百四十一万二千四百六十台で、前年比〇・一%（三千三十台）の微増となった。

九二年まで増え続けてきた普及台数は九三年に大幅減少し、九四年は微増となったが、九〇年並みの普及にとどまった。同工業会では「ロケーション（自販機設置場所）の飽和、一部リニューアル機の投入などにより、期待どおりの新機増設には結びつかなかった」としている。

普及台数の機種別構成比は、飲料自販機が全体の四六・八%を占めて最も多く、以下は自動サービス機二三・三%、玩具やカードその他の自販機一六・六%、たばこ自販機九・一%、食品自販機三・五%、券類自販機〇・七%など。この順序と割合はこの四年間ほとんど変わらないが、同工業会では「酒類とたばこ分野は未成年者対策のクローズアップによる心理的影響からわずか減少した」と見ている。

中身商品および自動サービス機による自販金額の合計は、前年比三・三%増の約六兆四千三百五十二億円となり、前年の減少分を上回って過去最高額となった。同工業会では「不況回復の兆しと個人消費の増加傾向から、とくに飲料分野が天候要因も反映し六・九%と好調に伸び自販金額全体を押し上げた」としている。

自販金額の商品別では飲料四三・九%、券類二四・二%、たばこ二三・五%の順となっており、この三種類で全体の九一・六%を占めている。

機種別普及状況

自販機工業会調べ

ヨーロッパAM通信

完成品タイプのTV機に新需要

アイルランドのAmEx95は充実

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】　アイルランドの展示会「AmEx95」（三月七―八日、ダブリン）は、AM機とギャンブル機をカバーするもので、今年は厳しい天候にもかかわらず国中から業者が集まった。ダブリンのグリーンアイルホテルで催されたこの展示会は、国際的な催しの中では最も小さいもののひとつであるが、（一般客でなく）業者がビジネスのため集まる価値ある展示会となっている。

アイルランドでは、英国領の北アイルランドを含めここ数年間、遊技機業界は着実に発展してきており、とくに最近の（北アイルランドをめぐる）和平過程がレジャーおよび娯楽分野で新たなプロジェクトを生むと期待されており、それが業界に利益をもたらすとも期待されるに至っている。そしてアミューズメントの要素を含む開発が現実に数多く計画中である。

ここ数年、ファミリーエンタテイメントセンター（FEC）が増え、またボウリング場、カート走行場、子ども遊戯場などの遊戯施設が増えてきた。一方、TVゲーム機はシングルロケなどで減少してきているが、大型の完成品タイプだけは増加している。

AmEx95でもこの傾向は顕著で、完成品タイプのTVゲーム機がかつてないほど多く出品された。つい最近まで英国のディストリビューターはこのような高価な商品をアイルランドに持ち込む必要はないと考えていたが、状況は変わったのである。そして、フリッパーやリデムプション、ノベリティゲーム機の新製品も持ち込まれた。

アイルランド市場は、他の市場と比べ共通点も多いが、異る点も多い。例えば北アイルランドではギャンブル機関係の立法化が進んでおり、AWP機やSWP機、そしてもっと射幸性の高いクラブマシンの営業が許されている。しかし南アイルランドではAWP機やSWP機は認められておらず、二・五ペンスの賭金と五十ペンスのペイアウトというギャンブル機の営業が認められているにすぎない。

しかしこの状況も変化するかも知れない。ダブリンその他の地域でのカジノ開設に関心を持つグループが最近、相次いでアナウンスしているからである。かれらの要望は以前のように強い反対を受けておらず、もし受け入れられるとすれば四十年ぶりに社会の変化を考慮した上でギャンブル関係の法整備が行なわれることになる。

カジノ開設に反対しているのは主に、国営宝くじなど既存の賭博機関であり、最近の調査によるとこれらの賭博ビジネスは多額のお金がそれらのギャンブルに流されたことが分かっている。

射幸遊技場については法制が見直され、営業を確立するとともに税収が見込まれるよう、期待されている。一方、AM機についてはFEC分野での発展とともに、プールテーブルやジュークボックスなどが着実に増えてきた。AmEx95はこれらを反映する展示会となった。

右側上の写真はブレントレジャー社の小間で（左から）マーフィー氏、ボランさん、ロビンソン氏。下の写真はエレクトロコイン社の小間でビーラム氏（右）とコナミUK社のノーブル氏

左側上の写真はJHS社小間でアグニューさん（右）とメイゲイ社ホーウェルさん。下の写真はクロムプトン氏を間に、JHS社のロバート・マギニス氏（左）とウィルソン氏

次回は新会場に

今回の催しはアイルランドと英国のそれぞれの業者が、このシーズン中に会う最後の機会となった。というのは、初日の天候が悪すぎて、二日目にやっと来れるほどだったからである。また初日に訪れた人は二日目に来ず、二日間とも訪れた人は少なかった。

グリーンアイルホテルは取り壊される予定になっており、AmExがここで開かれるのは今回が最後となった。来年は、建設中の最新式コンベンションセンターで開かれる予定になっている。来年の展示会場のスペースは同じだが、二ホールに分かれ、休息用のロビーが加わり、また会場近くには宿泊施設が充実される。

業界に対して行政サイドの援助はほとんどないが、伝統的なシーサイドリゾートをリニューアルする計画が予算で認められたことなどは励みになるかも知れない。観光省はこうしたリニューアルに対して財政上の優遇措置をとる、と言明しているからだ。

出展社のうち英国のディストリビューターであるデイスレジャー社は、ウィリアムズ社フリッパー「ダーティーハリー」、TVゲーム機ではセガ社「デイトナUSA」、「バーチャファイター2」、ミッドウェー社「クルージンUSA」、「キラーインスティンクト」、そして「レジャー2000」シリーズのキャビネットでタイトー／SNK「パズルボブル」、彩京「ガンバード」、データイースト「ジョー&マック・リターンズ」を紹介した。

同社はこのほか、シューティングゲーム「ターゲットヒット」、サウンドレジャー社ジュークボックス「マージグラス」なども出品した。

ブレントレジャー社はナムコの新製品「エースドライバー」、「リッジレーサー2」、「鉄拳」を紹介した。

エレクトロコイン社はコナミ「サッカー・スーパースターズ」、カプコン「エックスメン」、タイトー「オペレーションウルフ3」、「リアルパンチャー」、セガ・ピンボール社「フランケンシュタイン」など出品した。

初めて出展したDMD（ダイレクトマシン・ディストリビューター）社は、プリミア社のフリッパー「フレディ」、「シャックアタック」、ダイナモ社「エアホッケー」、そして同社扱いの「ボウリンゴ」を出品した。

多い賭博機出品

TWI社の子会社のひとつであるアタリゲームズ・アイルランド社は、TVゲーム「プライマルレイジ」と多数のリデムプション機を出品した。同社はまたジム・キャシー開発、アタリ製のEA社「ワールドカップ・シュートアウト」を披露した。オペレーター会社のアタリエキスポ社は、中古品販売を示した。

ギャンブル機の出品は多く、キンブル社、JHSアソシエーツ社、クラウンレジャー社、ウニデサ社、ハリー・レビー社、アリストクラット社、デラックスレジャー社、デルファン社などがTVポーカー機など出品した。

NSM・UK社はジュークボックス、シューティングゲーム機、電子ダーツ機、EMT社キディライドを出品した。

(Martin Dempsey)

The Future Is Now
SNK

ついに目覚める。

"眠れる獅子"、

ネオジオ最新作

風雲黙示録
格闘創世

© SNK 1995

時は21世紀前半、謎の男「獅子王」が開催する「獣神武闘会」に最強の闘士達が集う!鍛えぬいた力と磨きぬいた技で叩きのめせ!自慢の武器で大ダメージを与えろ!全く新しい格闘スタイルと新・2ラインシステムを実現した衝撃の近未来バトルが、今始まる!!2P対戦&乱入可能。

NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店(販売) 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

これは便利!JAMMA筐体でネオジオゲームが大活躍します!

現在ご使用中のJAMMA仕様筐体に通常のシステム基板同様「MV-1FZ」をセットするだけで、最新ネオジオゲームをすべてお使いいただけるようになります。今後も続々登場する話題の高収益ソフトを「MV-1FZ」でぜひご活用ください。

JAMMA仕様筐体専用ネオジオ・システム基板
MV-1FZ
新OP価格
48,000円

諸般の事情により平成7年4月1日よりMV-1FZのOP価格を上記のとおり変更いたしました。より一層の高インカムソフト開発および安定供給に最善を尽くしてまいりますので、今後ともご愛顧賜りますようお願い申しあげます。

- ネオジオソフト1本搭載可能。
- 外形寸法(mm):幅250×奥行190×高さ86
- 推奨電源:DC+5V(7A)、DC+12V(1A)

新たな定番!SNKオリジナル・ゲームマシン!!

人気のネオジオ4本用筐体。
NEO29
●29インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:108kg●外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,440

大好評!JAMMA仕様筐体。
NEO CANDY29
●29インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:108kg●外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,560

ネオジオゲームもJAMMAゲームも鮮明な大画面で!

NEO50
●50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準装備/JAMMA基板搭載可能●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:200W●総重量:300kg●外形寸法(mm):幅1,148×奥行2,200~3,200(調節可能)×全高1,800 ※本機は電気用品取締法対象外品です。

NEO25
ネオジオ4本用筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:89kg●外形寸法(mm):幅630×奥行850×全高1,368

NEO19
ネオジオ4本用筐体
●19インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:100W●本体重量:60kg●外形寸法(mm):幅520×奥行646×全高1,340 ※キャスター付きアップライト台(オプション)取り付け時は、全高1,490mm

NEO CANDY25
JAMMA仕様筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:89kg●外形寸法(mm):幅630×奥行850×全高1,488

オシャレな新型カプセル機。

CANDY CAPSULE
●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:110W●本体重量:89kg
●外形寸法(mm):幅680×奥行970×全高815

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

英国AMLD

免税点35ペンスに緩和

AMゲームではDXタイプTV機のみに

英国で今年十一月から導入される新税、AMLD（アミューズメントマシン・ライセンス・デューティー）について、デビット・ヒースコート＝アモリー財務府長官は予算案可決直前の三月末、AM機のうち一プレイ三十五ペンス以下は免税とするとの譲歩案を示し、多くのTVゲーム機、フリッパー営業はAMLDの対象から免れることになった。

AMLD法案は、これまでAWP機などギャンブル機運営に課税してきたGMLD（ゲーミングマシン・ライセンス・デューティー）の税額を引き上げるとともに、これまで対象とならなかったTVゲーム機やフリッパーなどのAM機まで課税対象を広げ、これとともに名称を「GMLD」から「AMLD」に変更するというもの。昨年十一月に法案が明らかになって以来、AM機市場に大きな打撃を与えるとして大きな問題となってきた。

うちAWP機などのギャンブル機運営についての税額引き上げは、物価スライド方式によるもので、英国の遊技業界団体であるBACTAも反論することができなかった。しかし、AM機運営への新税導入は致命的な打撃をもたらすとして反対運動が繰り広げられ、日本のセガ社・中山社長が英国政府に申し入れるなど国際的な論議にまで発展した。

このため英国政府は一月二十六日に、①TVゲーム機で複数プレイヤー用は一台分とする（原案は複数分だけの台数）、②一プレイ二十ペンス以下（原案は五ペンス以下）は免税とする――など原案を修正した。しかし英国でのプレイ料金はふつう、フリッパー三十ペンス、TVゲーム機はDX型五十ペンス、基板タイプ二十ペンスなどとなっており、AMLD導入は業者にとって大きな負担となると見られていた。

ところが三月末、政府は一プレイ三十五ペンス以下なら免税との修正案を提示し、議会で承認された。このためDX型のTVゲーム機など一プレイ三十五ペンスを超えるわずかなAM機だけにAMLD（年額二百五十ポンド）が課されることになった。

BACTAでは、それでもAM機への新税導入は業界を困難にさせるし、またギャンブル機運営の税額アップは大きな負担になる、と不満を示している。しかし、TVゲーム機やフリッパーなどAM機のディストリビューターやオペレーターの多くは、これまでどおりAMLDに関係なく業務を進めることができると安心したようだ。

CGレンダリングの

英レア社に出資

任天堂「ウルトラ64」に向け

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は四月十九日、英国のゲームソフトメーカーであるレア社（本社ワーウィックシャー州、トワイクロス、ジョエル・ホクバーグ社長）に数百万ドルの規模で資本参加、株式の二五％を所有することになったと発表した。同社が外国のソフトメーカーに出資するのはこれが初めて。

レア社は英国に開発部門と本社を置き、米国マイアミにマーケティングおよびライセンス部門としてレア・コインイット・トイ&ゲームズ社を置いている。レア社は任天堂のTVゲーム機用にサードパーティーとしてゲームソフトを開発してきただけでなく、シリコングラフィック社（SGI）との提携に基づくCGレンダリング技術の導入で貢献してきた。

とくにレア社は九四年、スーパーNES用「ドンキーコングカントリー」を開発、そのCGレンダリング技術が広く知られるところとなった。また業務用でもミッドウェー社「キラー・インスティンクト」の開発に参加しており、任天堂の64ビット機「ウルトラ64」が持つパワーを紹介してきた。

任天堂の資本参加に伴い、レア社の役員はホクバーグ社長、クリス・スタンパー氏、ティム・スタンパー氏、そして米国任天堂のハワード・リンカーン会長の四名となる。レア社は今後二年間で開発スタッフを現在の八十四人から二百五十人に増やす計画だ。

レア社は今後さらに32ビット機「バーチャルボーイ」用、64ビット機「ウルトラ64」用にゲームソフトを開発中で、その成果が期待されている。

米国郵政省が

切手図案に採用

古典的なジュークボックスを

米国のワーリッツァージュークボックス社（本社ニュージャージー州ムーナチ、ジョセフ・パンカス社長）は、ワーリッツァー社の古典的なジュークボックス「モデル1015」が郵便切手のデザインに採用されたことを明らかにした。このため同社は合衆国郵政省にライセンスした。

この切手は額面二十五セント、フルカラー印刷で三月十七日、全米の郵便局で発売された。二十五セント切手は、郵便番号を記入した第一種郵便物（封書）用で、大量に使用されるので、多くの人の目に触れることになる。

ジュークボックスをオペレーションの基礎として発展してきた米国ではAMOAがさまざまなキャンペーンを催してきたが、これほど効果的なものはないとAMOAは歓迎している。

なお「モデル1015」は四〇年代に大ヒットしたジュークボックスのひとつで、泡がチューブの中で昇っていく"ラブラー"の装飾を特徴としている。

台湾TAM95

SNK連続出展

ショー自体は低調だった

台湾の遊技機展、TAE95（二月八―十二日、台北）は、中国の祝日である旧正月に重なったこと、日本のAOUエキスポ直前に開催されたこと――などから盛り上がりを欠くことになった。このため、PACOなど主な業者が出展せず、もっぱら台湾のギャンブル機が出品機の大半を占める展示会となった。

出展社は全部で四十八社。うち日本からはSNK、ビルドアップ、K&Uが出展。SNKは台湾の展示会に毎回出展し、今回も「ネオジオ」の新作ソフトを紹介した。ビルドアップはAMロボットを出品、K&Uは中古機販売をアピールした。

なおTVゲームでは日本の富貴商会による「マイルスマイル」、韓国のドーヤン社「アールシャーク」がこの展示会で披露された、と伝えられている。

今年二回目の台湾のショーは、TAM95として六月二十四日から五日間開催される予定。しかしふたつのショーの間隔が短すぎる、という指摘もある（TAEはクリエイティブ社主催。TAMは協進会主催だが、クリエイティブ社が運営する）。

米国VWE社

今年17カ所新設

英国、カナダ、豪州などで

米国バーチャル・ワールド・エンタテイメント社（VWE、本社シカゴ、ティム・ディズニー会長）は三月一日、英国とカナダ、オーストラリア、東南アジアで十七ヵ所のVWEセンターが近く開設されることになったと発表した。

同社は九〇年にシカゴでバトルテックセンターを開設して以来、今日まで米国と日本で「VWEセンター」を次々と開設するのに成功してきた（日本ではザップが独占的に展開してきた）としており、ゲーム場など他のAM施設との複合営業が大事だとしている。

シーグラム社が

MCA社を買収

ユニスタ経営に影響なし

米国の映画・娯楽大手であるMCA社は、松下電器産業の子会社となっていたが、四月十日に松下電器産業がMCA社の株式の八〇％をカナダの大手飲料メーカーであるシーグラム社に売却することで合意した。松下電器産業は九〇年にMCA社を六十六億ドルで買いとり、五年後にその八割を五十七億ドルで売ったことになる。

MCA社はユニバーサル映画社など映画事業、モータウンレコードなど音楽事業、ユニバーサルスタジオなどテーマパーク事業、その他CATVや出版事業を手がけているが、今回シーグラム社の資本傘下に入ったことで、何ら変化はないとしている。うちハリウッドとフロリダ（オーランド）の二ヵ所にあるユニバーサルスタジオは現在、拡張計画を進めており、影響するかと注目されたが、シーグラム社の傘下に入っても計画は変えないとしている。

International Trade Show

Show	Date
FER'95 (Madrid, Spain)	May 24-26
AAE (Hong Kong)	Jun. 7-8
TiLE'95 (Maastricht, Netherland)	Jun. 13-15
TAM 95 (Taipei, Taiwan)	Jun. 24-27
China AM'95 (Shanghai, China)	Jul. 7-11
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul. 19-20
Salex'95 (San Paulo, Brazil)	Aug. 24-26
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 13-15
Leisuer Expo (Prague, Czech)	Sep. 15-17
AMOA Expo'95 (New Orleans, U.S.A.)	Sep. 21-23
LIW'95 (Birmingham, U.K.)	Sep. 26-28
Amusexpo'95 (Paris, France)	Oct. 5-7
Fun Expo (Orlando, U.S.A)	Oct. 7-10
AL Preview (London, U.K.)	Oct. 11-12
ENADA'95 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
Gaming Expo'95 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 17-19
AGB Greece (Athens, Greece)	Oct. 20-22
VAN Expo (Amsterdam, Netherland)	Nov. 1-3
Gamex'95 (Johannesburg, South Africa)	Nov. 6-8
IAAPA'95 (New Orleans, U.S.A.)	Nov. 15-18

話題のマシン

ミニゲームなど加えバージョンアップ
パネルをめくる
ミッチェルの「がんばれ！ゴンタ!!2」

㈱ミッチェル（本社東京、尾崎ロイ社長）製TVゲーム機「がんばれ！ゴンタ!!2」が、五月中旬発売となる。

これは同社「燃えよゴンタ!!」（九三年十二月）のバージョンアップ版。

敵と戦いながら画面上のパネルをめくっていくゲームで、基本的なゲーム内容は同じだが、パターンやアイテムが多彩になり、ミニゲームが加わるなどゲームの幅を広げた。

海（または氷、土）の正方形パネル四十八枚が敷き詰められた中、"ゴンタ"がパネルをめくりながら海上と海中（土の中）を行き来する。めくったパネル部分にギャルの一部が現れる。直接めくれないパネルもあるので注意。アイテムは連鎖でめくれるもの、敵を倒す炎の発射など多彩。パネルを全部めくると一エリアクリア。五エリア一ステージ構成で九ステージある。各ステージは神経衰弱や絵合わせなどのミニゲームをクリアしないと、次のステージへは進めない。敵や敵の発射弾に当たると一人アウト、三人アウトでゲーム終了。基板販売で価格未定。

がんばれ！ゴンタ!! 2

人形が景品をはさみ取る
お好み焼き屋で
こまや「いらっしゃい」

プライズマシン「いらっしゃい」が、㈱こまや（本社神戸、尾上芳郎社長）から三月上旬発売となった。

これは屋台のお好み焼き屋をイメージしたもので、ボックス内に鉢巻きをしたギャルの人形がいて、上部には赤いのれんが掛かり、バックにはお好み焼きの材料やメニューなどのイラストが描かれている。鉄板部分には菓子類やカプセル景品が積んである。

プレイヤーはレバーでギャル人形を左右へ移動させて、取りたい景品の前で止めた後、ボタンを押すと人形が、お好み焼きに使うコテを持った両手を下げて景品をはさみ、落とし口へと運んでくる。タイマー制（盤面にデジタル表示）で設定時間内なら何回でも（最大五回まで）挑戦できる。OP価格四十六万円。

いらっしゃい

大アンパンマン
バンプレストから定置乗物

定置回転式乗物機「ジャイアントアンパンマン」が、㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から昨年十二月以降発売となっている。

これは大きな"アンパンマン"の中に入って楽しむもので、ほおの部分から外部が見えるようになっている。

二人乗りで、内部の右側のハンドル（左側は固定）を回した方向へ全体が回転するようになっている。回転は左右へ最大九十度。またボタンを押すと音声やメロディーが流れる。終了後、景品カプセルが払い出される。

本体横幅一二八㌢、奥行一四七㌢、高さ一八八㌢、外柵直径二〇〇㌢。OP価格百四十七万円。

ジャイアントアンパンマン

ビデオシステムTV麻雀
2台接続で対戦
ビスコから「ファイナルロマンス2」

ビデオシステム㈱（本社京都、古川晃司社長）製TV麻雀ゲーム機「対戦アイドル麻雀・ファイナルロマンス2」が、㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）から四月二十日発売となった。

これは「アイドル麻雀」シリーズ最新作で、基板一枚で二台のキャビネットを接続すると対戦ができるのが最大の特徴。

アイテム（得点に応じて購入できる）も豊富になり、相手牌を透視する"ゴーグル"、不要牌交換シール、ドラが増える"ドラ出の小槌"などがあり、それぞれ派手な演出とともに使う。六人の美女（選択）によるデモ画面もある。基板販売でOP価格十六万八千円。

ファイナルロマンス　2

恐竜探険テーマ
カプコン「トリケラトプス」

定置型乗物機「恐竜探険トリケラトプス」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から近く発売となる。

これは恐竜をデフォルメしたデザインで、内部に子ども二人、大人一人の三人が乗れる。ブルーのボディーで、角や爪がベージュの配色で、鼻から尾にかけて赤い電光が点滅する。

内部には十四㌅TV画面が設けられ、原始人と恐竜がいる世界のアニメがスクロール画面で映し出される。手前に三つのボタンがあり、押すと画面上の火山が噴火したり、恐竜が口を開けて叫んだり、原始人が太鼓を叩いたりする。終了後に景品カプセルが払い出される。作動時間は九十秒。OP価格七十八万円を予定。

恐竜探険トリケラトプス

話題のマシン

"スーパーシステム22"使用2作目
CGバイク走行
ナムコの「サイバーサイクルズ」DX

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TVバイクレーシングゲーム機「サイバーサイクルズ」のDXタイプが五月下旬発売となる。

これは同社CG基板"スーパーシステム22"を使用したもので、同基板によるゲーム機は「エアーコンバット22」に次いで二作目となる。

コースは初級と上級の二種類あり選択。初級は海沿いや草原の緩やかなカーブが連続するショートコースで、三周を競う。上級は急カーブが多い近未来の都市高速道路で、チェックポイントをタイム内に通過していく。バイクも三種類から選択でき、標準の"レーサータイプ"、旋回性に優れた初心者向け"近未来モーターバイク"、ドリフト走行が可能な上級者向け"アメリカンタイプ"がある。画面視点も三種類から選ぶことができる。

プレイヤーはバイクにまたがり、ハンドルのスロットルとブレーキを操作し、カーブではボディーを傾けながら走る。五十㌅プロジェクター式で二人用。二台通信も可能。価格未定。なお「SD」タイプも六月中旬発売となる予定。

サイバーサイクルズ

米国WMS製フリッパー
銃撃戦テーマに
タイトーから「ダーティーハリー」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、米国ウィリアムズ社製フリッパー「ダーティーハリー」が、三月中旬発売となった。

クリント・イーストウッド主演の同名ポリスアクション映画をもとにしたもの。プランジャーはピストルの後ろ半分をリアルにデザインしたもので、前半分はプレイフィールドの手前に模型で設置されている。ピストルのトリガーを引くと、前半分の模型からボールが弾き出され、いきなりフィールド中央部に転がっていくのが特徴。

フィールド上にはビルや倉庫、ランプが点灯する八個の弾丸が込められた弾倉などの模型もある。ゲーム中、四個のマルチボールやジャックポットなどのフィーチャーがある。標準価格七十万円。

ダーティーハリー

エレメカゴルフゲーム
人形がショット
タスコ「ミスターカップイン」

ゴルフをテーマにしたプライズゲーム機「ミスターカップイン」が、タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から三月中旬発売となった。

これはボックス内の手前でゴルフのクラブを持って立っているゴルファー人形を操作して、前方のグリーン上にあるホールを狙いボールを弾き飛ばすというもの。

右側のクラブハウスの模型の中からボールが転がり出て、人形の前で止まる。プレイヤーはダイヤル式ボタンを回して人形を少し回転させ、ボールを飛ばす方向を決める。次にもう一つのバネ式レバーを手前へ指で引き寄せて離すと、人形がボールをショット。五回中三回ホールに入れれば、景品カプセルが払い出される。

ホールはすり鉢状で、打つたびに位置が変わっていく。すぐ隣りや手前にはバンカーのホールもあるので注意。標準価格八十六万円。

ミスターカップイン

シリーズ3作目
カラフル電飾で
トーゴ「パーフェクトボウルIII」

㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から、ミニボウリングゲーム機「パーフェクトボウルIII」が三月上旬発売となった。

これは「ニューパーフェクトボウル」をバージョンアップし、デザインも一新したもの。

スコア表示パネルがカラフルな電光式になり、最上部に電飾を設置するなど、アイキャッチ効果を高めたのが特徴。十フレーム制と五フレーム制を切替えでき、スコア表がプリントアウトされる。九七×四五〇×二〇八㌢。定価二百二十万円。

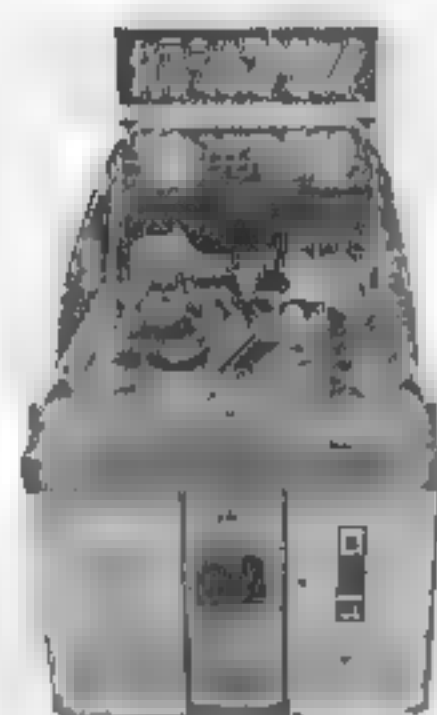
パーフェクトボウル　III

話題のマシン

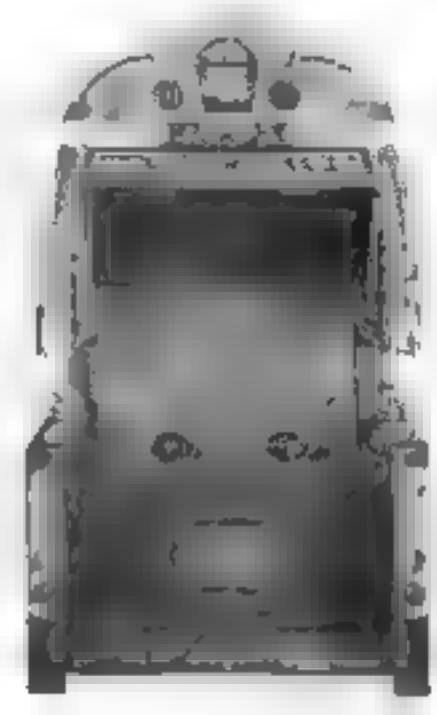
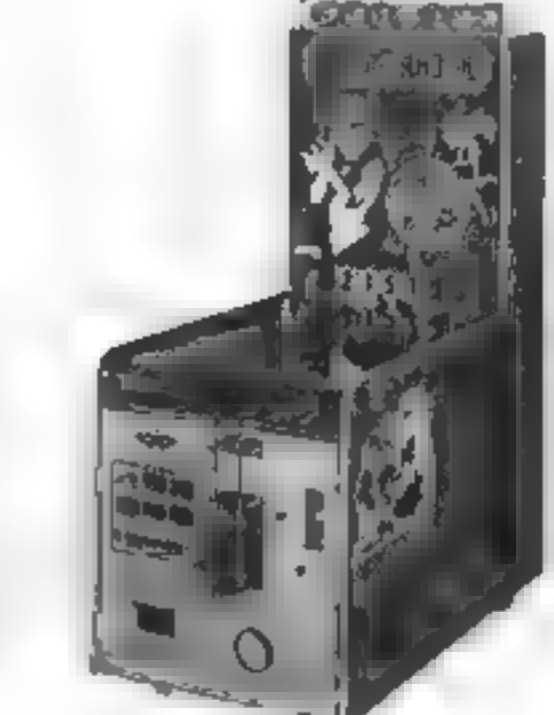
(第488号～第491号)

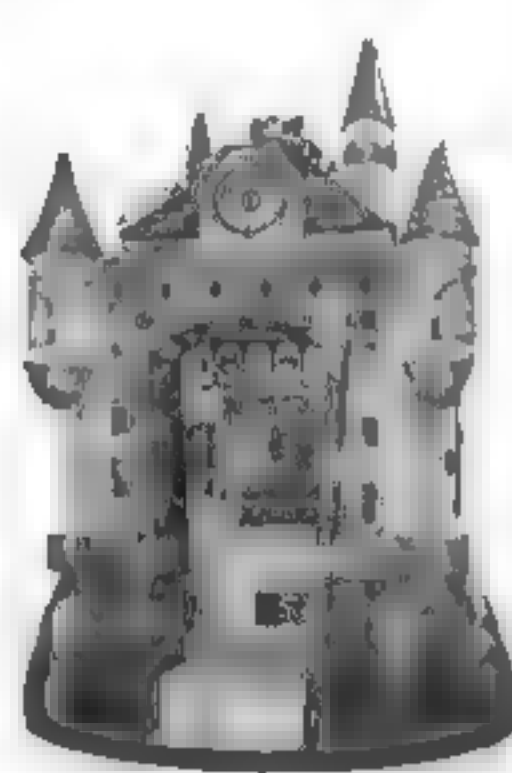
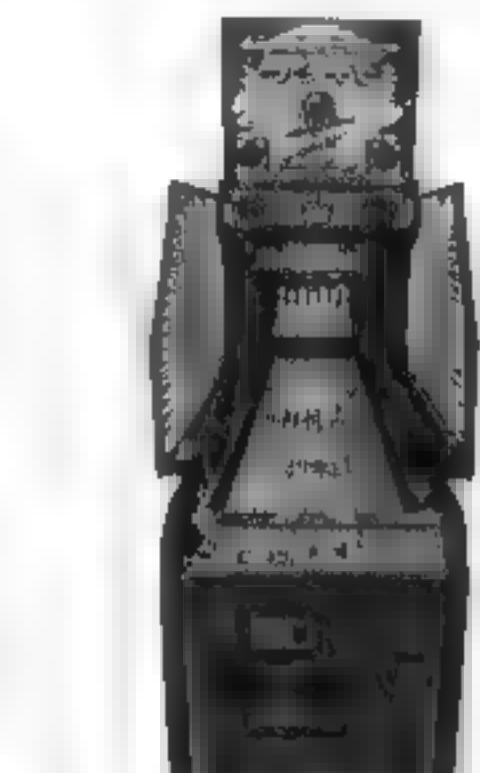
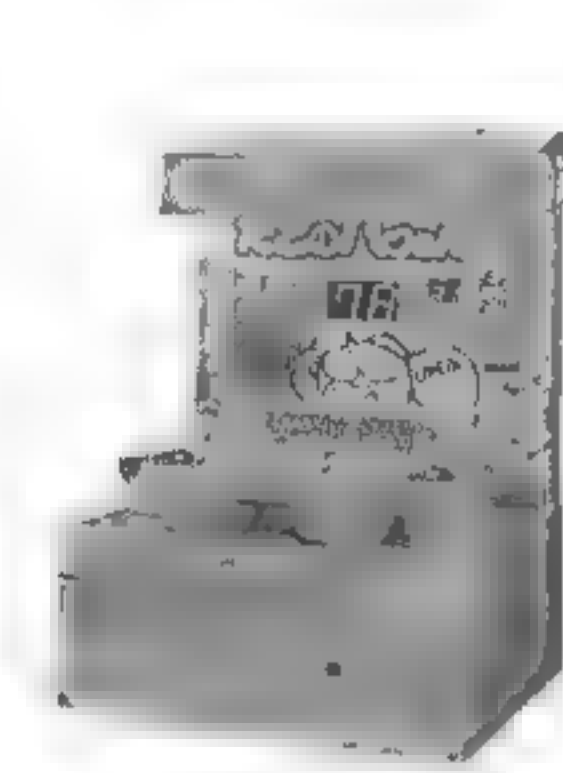
たこいかぱにっく
モグラ叩き式アーケードゲーム機。タコかイカが出てくるが、いずれを叩くか音声で指示があるのが特徴。価格100万円。
【ナムコ】No.488

シューティングシュート
3人用射的ゲーム機。エアーで宙に浮いているボールをコルク銃で狙う。3回命中で景品カプセルが放り出される。OP価格298万円。
【宝娯楽】No.487

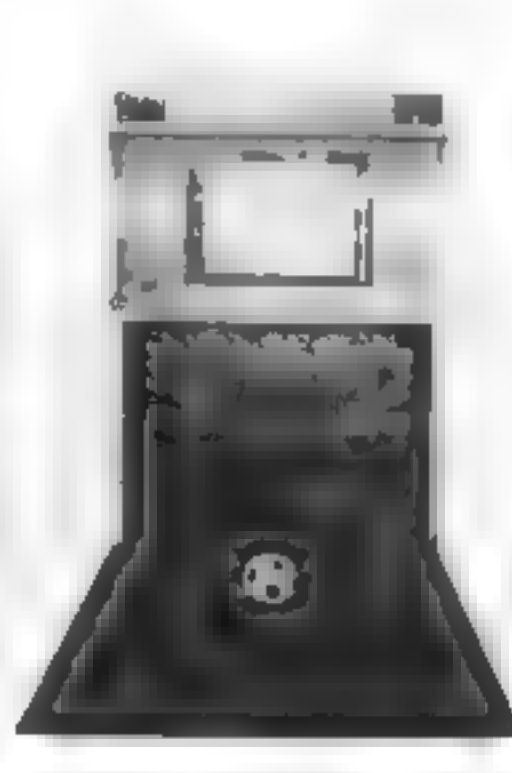
エキサイティングショット
"スラムダンク"のキャラクターを使ったエレメカバスケットボールゲーム機。2人対戦用。3つのボタン操作。OP価格98万8千円。【バンプレスト】No.487

ハラハラジャングル
景品カプセルを乗せた探検家人形を動かし、動物の妨害を避けながら蛇行コースを進むプライズゲーム機。OP価格98万円。
【カトウ製作所】No.489

ビクトリーシュート
ハンマーでボタンを叩いてボールを盤面上部へ弾き飛ばし、キーパーを避けてゴールへ入れる2人用プライズゲーム機。定価112万5千円。【タイトー】No.489

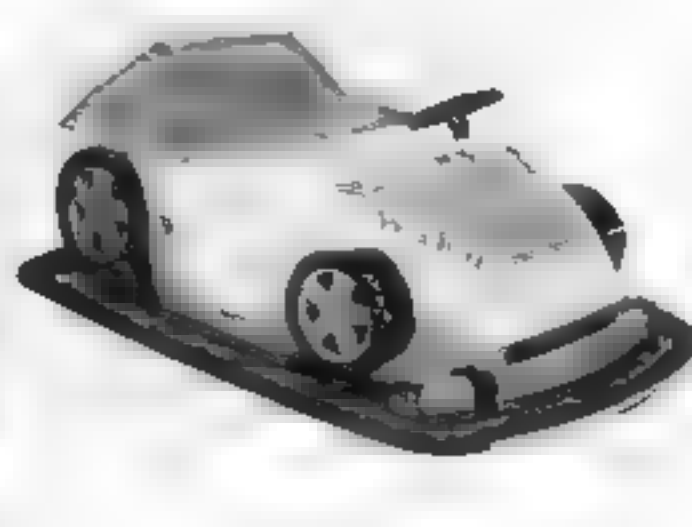
コロリンキャッチャー
ショベルカーを左右へ動かし、転がり落ちてくる景品カプセルをキャッチするプライズゲーム機。OP価格76万3千円。
【バンプレスト】No.489

マッドタクシー
ホラー感覚のストーリーの音声と3D音響を聞いた反応で〔判定〕判断されるというもの。2人用。OP価格105万円。【ヒューマン/バンプレスト】No.489

ボールロール
手前からボールを盤面上に転がし、奥の数字ポケットに入れていくというプライズゲーム機。OP価格39万8千円。
【バンプレスト】No.488

ラビリンスキューブ
プライズゲーム機。立体迷路全体を傾けながら、迷路内を転がる景品カプセルを脱出口まで運んでいくというゲーム。OP価格77万8千円。【トーゴ】No.488

ファンシーキャッスル
定置回転式乗物機。カラフルなお城が左右へ90度回転。上部に本物の大きな時計が付いている。ボタンで人形が踊る。4人乗り。定価160万円。【ホープ】No.490

プロボウル
ミニボウリングゲーム機。ボールを転がすと途中からTV画面に移行し、画面上のピンを倒すというもの。OP価格82万円。
【エイブル】No.491

たこの八つぁん
モグラ叩き式アーケードゲーム機。表裏一体のたこ焼きとタコが引っくり返るのを、タコだけ叩いていく。OP価格74万8千円。【コナミ】No.491

海賊バンバンバルーン
たるに短剣を差し込んでいくプライズゲーム機。当たりに差すとサメが上昇し上部の海賊が持つ風船に近づく。OP価格98万円。【トーワジャパン】No.490

バーチャルバッティング
バッティングマシン。映像の投手の投球とともに飛んでくるボールをバットで打ち返す。ヒットやアウトなども表示。OP価格380万円。【サン電子】No.490

ワールドカップPK
サッカーのPK戦をテーマに、ボールを蹴った後TV画面でシュートされるもの。33インチ画面でOP価格198万円。【フレックス/トーワジャパン】No.489

総目録索引

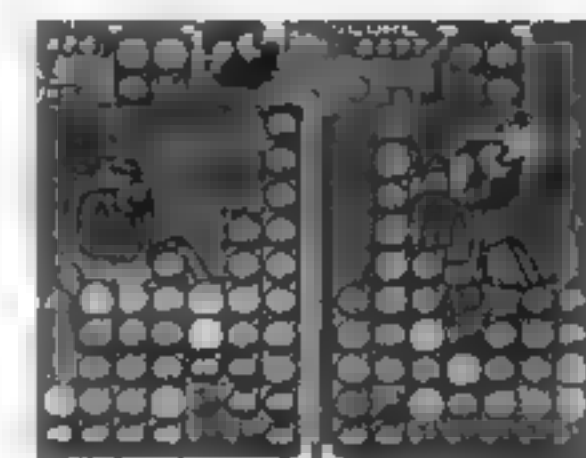
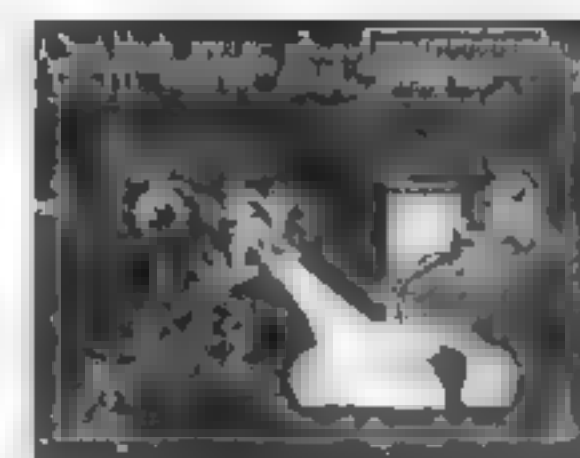
カネゴンの両替機
TV番組「ウルトラQ」の怪獣キャラクターをデザインした両替機。キャラクターの音声が流れる。OP価格49万8千円。
【バンプレスト】No.490

わくわくバギー
4WDのバギーカーをデザインした2人乗りバッテリーカー。OP価格36万4千円。電磁誘導カータイプもある(受注生産)。
【朝日エンジニアリング】No.490

総目録 No.88

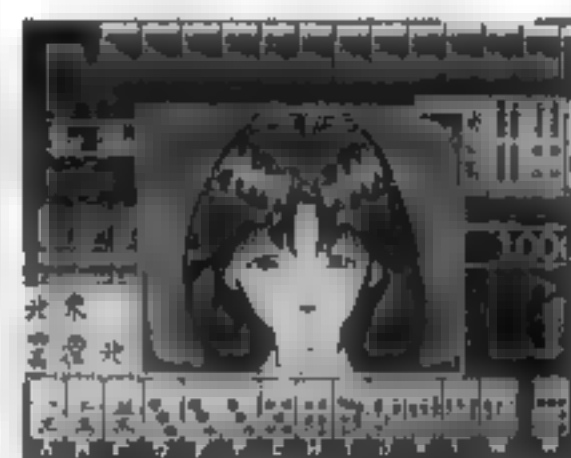
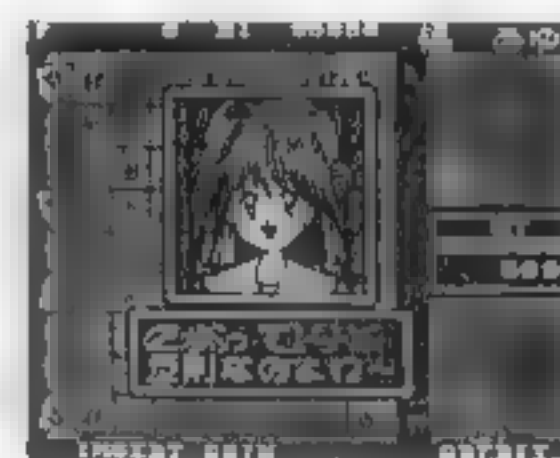
本誌「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷TVゲーム機、❸アーケードゲーム機(プライズマシンを含む)、❹乗物機、❺その他に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ROMキットのみなどのTVゲーム機については、画面の写真だけにしました。(一部前回からの繰り越し)

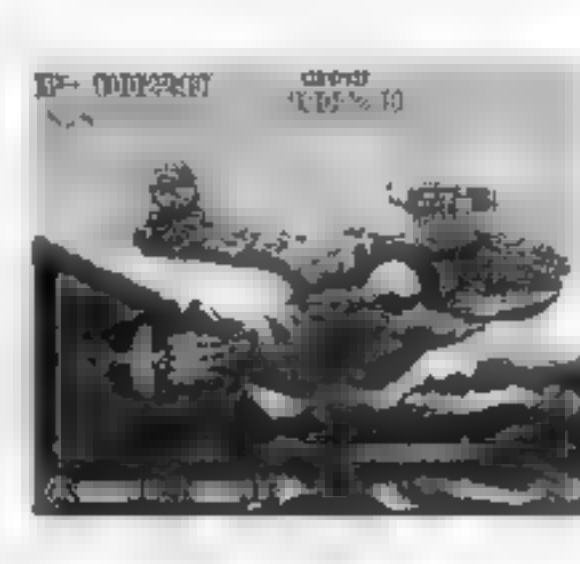
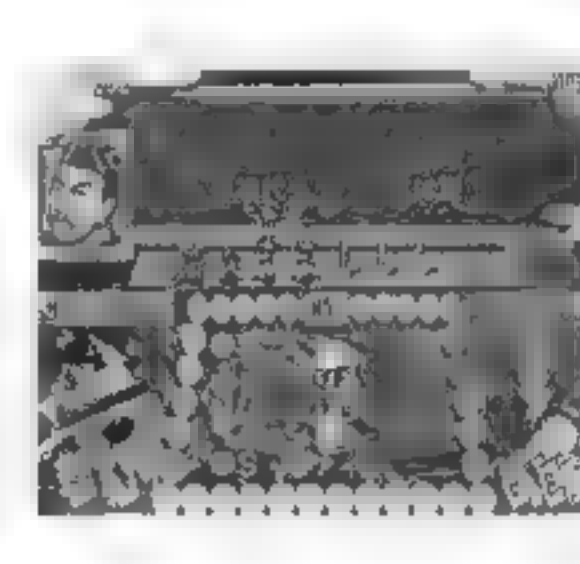
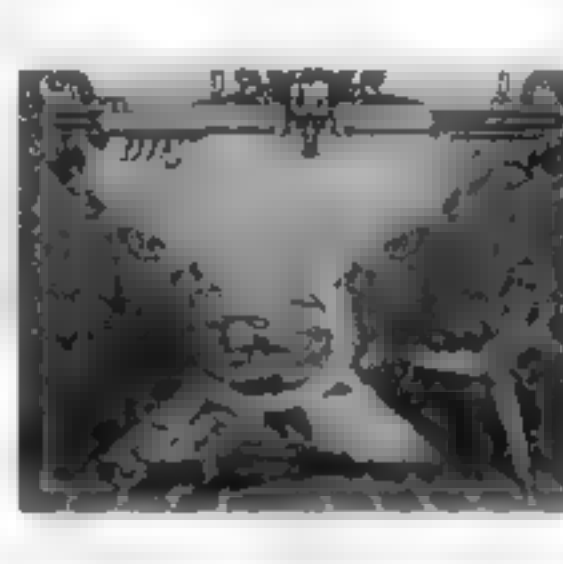
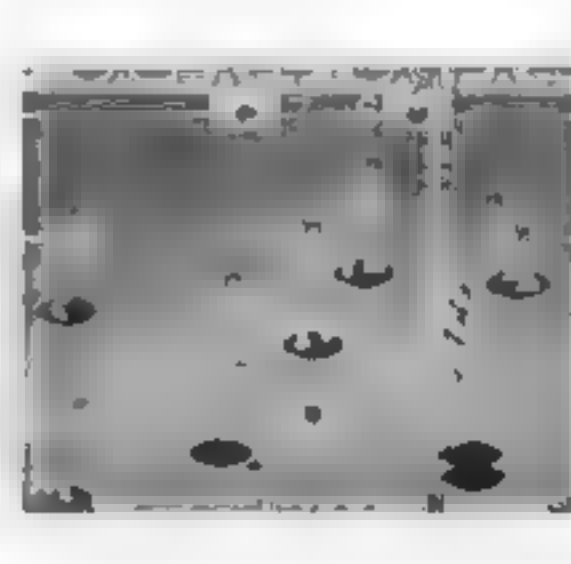
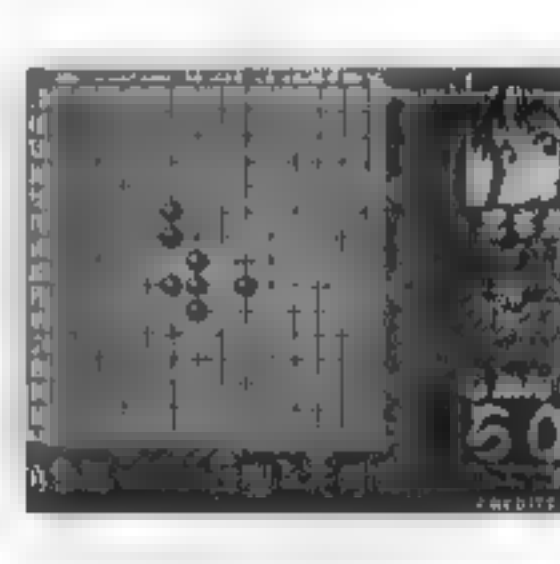
クイズ・キング・オブ・ファイターズ
TVクイズゲーム。SNKのゲームキャラクターが多数登場し解答により格闘形式でストーリーが展開。カセット価格6万8千円。【ザウルス/SNK】No.488

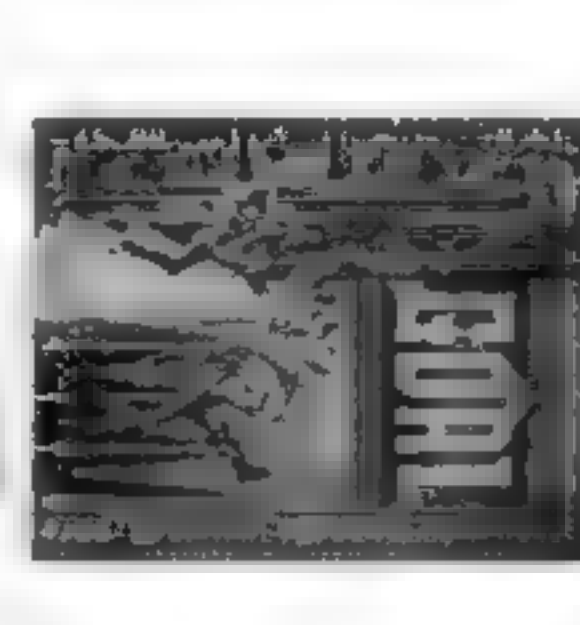
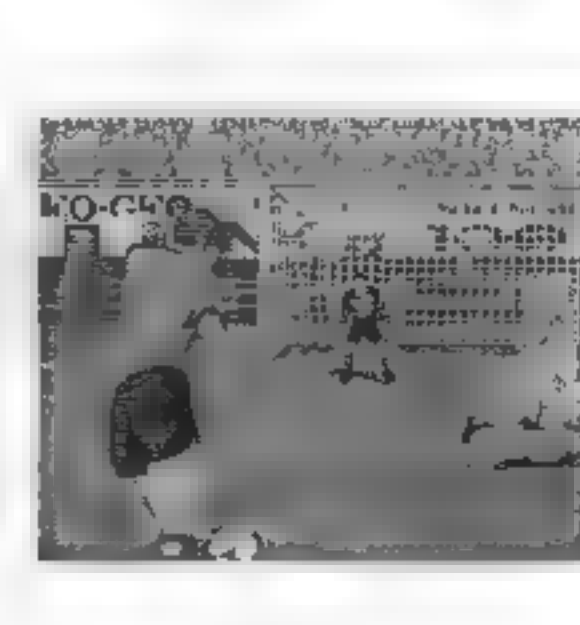
セガラリーチャンピオンシップ(DX)
CG基板「モデル2」使用のカーラリーゲーム機。リアルなドリフト感覚、コースのナビゲーションなどに特徴がある。標準価格235万円。【セガ社】No.488

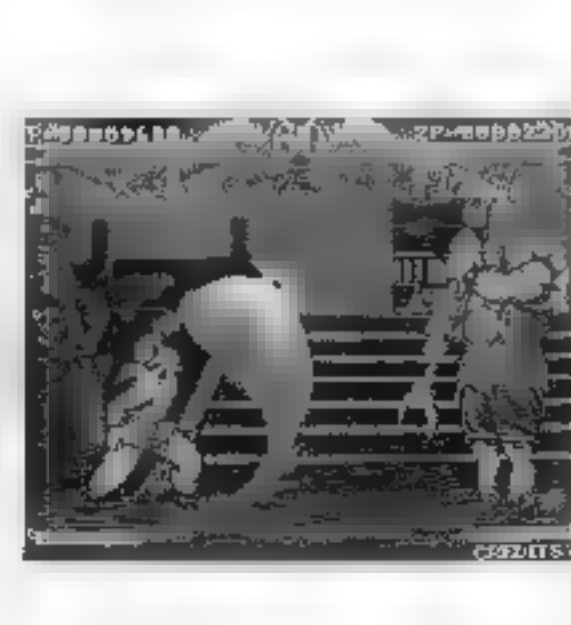
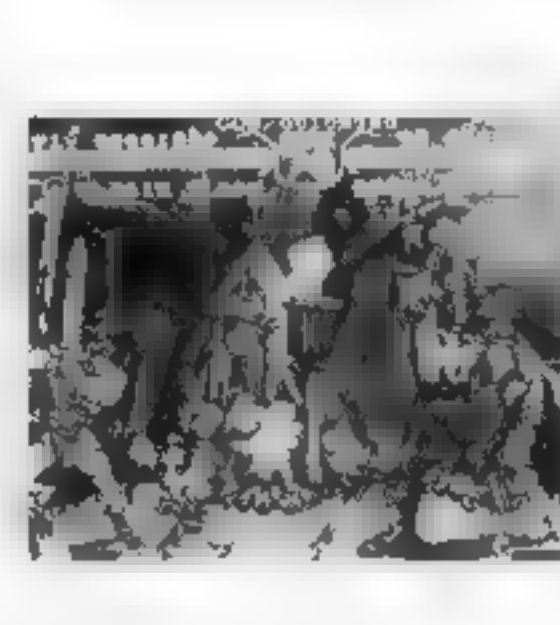
マーヴェリック・ザ・ムービー
西部開拓時代が舞台の同名映画をもとにした米国製フリッパー。リバーボートでのトランプゲームがテーマ。OP価格57万8千円。【データイースト】No.488

ボンバーマン・ぱにっくボンバー
落下物組合わせ型パズルゲーム。"ボンバーマン"を揃えると爆弾になり周囲も含めて爆破。カセットOP価格5万8千円。
【エイティング/SNK】No.489

ギャラクシーファイト
近未来の銀河系でさまざまな星の戦士が戦うというTV格闘ゲーム。画像が非常にきめ細かい。カセットOP価格6万8千円。
【サン電子/SNK】No.489

クイズシアター
"F3パッケージシステム"第5弾。4択クイズに正解しながら12ステージのシナリオを進めていく。カートリッジOP価格5万8千円。【タイトー】No.488

パズルボブル
"ネオジオ"用ソフト。ボールを発射し同色ボールを並べて消すというシューティングを加味したパズルゲーム。カセット価格5万8千円。【タイトー】No.488

スーパーリアル麻雀PV
"スーパーリアル麻雀"シリーズ第5弾。挿入されているアニメーションが滑らかになった。基板販売のみでOP価格18万8千円。【セタ/ビスコ】No.488

早指し将棋・五月陣戦 2
前作のバージョンアップ版で、初心者から有段者まで楽しめるよう約1万手の定跡を内蔵。基板販売のみでOP価格15万8千円。【セタ/ビスコ】No.488

ウルトラ警備隊
"ウルトラマン"キャラクターを撮り込み画像で使用した縦スクロールシューティングゲーム。基板販売のみでOP価格16万8千円。【バンプレスト】No.490

P-47ACES
"メガシステム32"第3弾。「P-47」のバージョンアップ版。実在の戦闘機や爆撃機が空中戦を展開。カートリッジ価格8万8千円。【ジャレコ】No.490

クイズ殿様の野望2・全国版
"CPシステム"第30弾。前作のバージョンアップ版でゲームを左右する災害や政策などが加わった。基板販売のみでOP価格6万8千円。【カプコン】No.490

ダブルドラゴン
米国の同名実写映画をもとにした対戦格闘ゲーム。映画キャラクターを含め計10人から選択。カセット価格6万8千円。【テクノスジャパン/SNK】No.490

ワールドカップバレーボール95
6人制のTVバレーボールゲーム。選手の一連の動きをボタン1つで行なう簡単操作に特徴。基板販売のみでOP価格12万8千円。【データイースト】No.489

[illegible]
TV五目並べ。禁手の位置が示され初心者向き。持ち時間制で3回勝負。2人用は対戦プレイとなる。基板販売のみでOP価格13万8千円。【ビスコ】No.489

首都高レッドゾーン
"メガシステム32"使用の2人用コックピット型TVドライブゲーム機。コースは首都高速道路で昼と夜の変化がある。価格148万円。【ジャレコ】No.491

マッハブレイカーズ
「ニューマンアスレチックス」の続編ともなる超人によるスポーツゲーム。競技は12種目ある。2～4人用。基板販売でOP価格14万8千円。【ナムコ】No.491

得点王 3
"ネオジオ"ソフト。「得点王2」の続編。3D形式画面になりチーム数が64に大幅増加。技も多彩になった。カセットOP価格6万8千円。【SNK】No.491

ヴァンパイアハンター
"CPシステムII"第9弾。「ヴァンパイア」シリーズ2作目。簡単に連続技を出せるようになった。基板販売のみでOP価格13万9千円。【カプコン】No.491

水滸演武
セガ社"ST-V"第2弾ソフト。「水滸伝」をモチーフにした武術格闘ゲーム。カセット付き基板OP価格16万8千円。
【データイースト】No.491

ゴールデンアックス・ザ・デュエル
"ST-V"第1弾。「ゴールデンアックス」3作目。対戦形式を加えキャラクター増加。カセット付き基板販売で標準価格19万7千5百円。【セガ社】No.491

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.245

山川萬里

涙も出ない悲劇

——一度めは悲劇
二度めは喜劇
三度以上同じことを繰り返し続ければ観客は来なくなる——

演劇の場合には面白くないようになれば観に行かなきゃいい。それで問題は解決されてしまう。

しかし政治の場合、投票者が降りてしまっても依然としてよくない政治が続く、いや悪さ加減だけがますます拡大再生産されてゆくばかりなので、手のつけようがない。

無党派の青島、横山が東京、大阪でそれぞれオール与党の候補にうち勝って知事に当選した。

早野透によれば

——そもそもオール与党というのは、大阪の黒田府政や東京の美濃部都政など、共産党与党や社共共闘を倒す政治的枠組みとして組み立てられ、社会党の与党化によって完成した。巨大自治体の許認可や利権をめぐる既得権益を分けあう仕組みでもあった。中央の政界再編で、自民党と社会党の対立軸が薄れ、新進党が特色を出せず、それは日本政治全体の基調となった。

だが、オール与党の敵は、すでに共産党ではなくて無党派という別の政治の「関心」層に移っていることに気がつかなかなかった。ここまで巨大な存在になっていることに思い至らなかった。無党派層は、テレビメディア出身議員の言葉の方が昨今の政党より信用できると判断した——

問題は社会党にあった。

黒田府政、美濃部都政の梯子を外してしまった張本人は社会党である。

これから後、青島、横山たちも一番悩まされるのは、反対派が多数を占めている都議会、府議会への対応であろう。また、これも今後の大きな問題になるのに違いないけれども、公務員の態度、所謂官僚の問題もある。元来公務員は、政治的な態度は中立であるべきとされているのだが、長い間の自民党の中央・地方の政治の独占的な支配が続いていたために、中立という意味が中立イコール自民党の立場、と勘違いされるように政治の現場ではなってしまっている。

府議会、都議会では、革新、無党派の長に反対の意見をもつ議員の議席が圧倒的に多い。一方でその時の長の意見、政策に沿って原案をたて、原案をおしていかなければならない官僚が、古い権益に縛られているところから、なかなかそれを脱して自由に白紙還元化されたところから仕事をはじめるようにしてくれない。

美濃部都政下、黒田府政下における社会党はそうこうするうちに、マスコミで何でも反対と叩かれるよりは、自民党側に身をすり寄せ、地方行政の実権をわが手に掌握して、はじめて分った巨大な権益から生ずる、〈お余り〉にあずかった方がいいという方向へ流れてゆく。一度甘露の味を知ってしまえば、これぐらいは、これぐらいはと自分で自分を強いて納得させている間に、一瀉千里、地方から中央へとその馴れ合いが進んでしまう。

気がつけば社会党の支持者は再軍備反対、消費税反対、日の丸反対、君が代反対だからこそ、自民党ではなくて社会党を支持していたのに、進んでしまった馴れ合いのうちに反対がみな賛成にかえられている。

米をはじめとして食糧(牧畜関係農林関係のものも含めて)の自由化にしてもそうである。都政・府政で梯子を外した社会党は大都市では労働者の信用を失ってゆくのであるが、地方都市、農村部では今でもそうであるのだが、昔の名前がイメージとして強く刷りこまれているために、権益の〈お余り〉に身をすり寄せている実体がなかなか理解されようとしない。連合などは労働者がして貰っては困る、そうなってはならないとおもっていることを強力にすすめる政治団体に組合費を上納させられているけれども、地方都市の労働者はそう理解したくない、おもいいれが非常につよい。その結果は今回の地方選の結果にも歴然として顕れている。大都市と地方都市の間にはどうしてもタイムラグが生ずる。

早野透の文の中にも出ているが、セオリーとしては以前の社会党が掲げていた政策を政党の政策の中に殆んどすべて内包しているのは共産党だけである。

しかし政策で選べば当然トップ当選すべき共産党の候補の票が、あまり伸びなかったのはなぜだろうか。

勿論、投票する人がもっている政党へのイメージと共産党が一般の人に与えているイメージが、合致しないからであろう。

戦前の弾圧をうけた歴史、党側で戦前も戦後も共産党だけが終始一貫して主義主張がかわらなかったとして、闘う共産党の話をもちだすと、それに比例するかのように一般の人は小林をはじめとする残酷な死に結びつく恐怖感に襲われてくるという不幸、常識では当然やった方が悪いけれど、やった下手人は戦後でも無名のままで、権力というのっぺらぼうな巨大な透明な氷塊のような掴みどころがない形状のものに庇護され、掩蔽されて残存している。

戦後にも不幸な事件がある。レッドパージと赤旗の発刊停止である。

戦後、占領軍は戦争を推進した勢力を追放し、それに反対してきた勢力を解放する政策をひとまずはとったのだけど、昭和二十五年の朝鮮動乱の際にこれを逆転させてしまった。

外圧でしか動かない、わが国の政治は、昭和二十年から昭和二十五年半ばまで、いいところ僅々三、四年間アメリカ流のデモクラシーを学習しかけたところで、元の木阿弥、一度は追放されていた戦中の内務官僚が大量に官公庁に復帰してきて、新しい政治をはじめようとしていた人たちは官公庁、マスコミ業界、大企業からすべて追放されてしまった。

追放され、職を失い路頭に迷い地下に潜った、父や兄、あるいは友人の父兄を目の当りにした世代にとっては、これも共産党側はひとつも悪いことをしていないことは知っていながらも非常に暗い記憶としてこれが残っている。

それから暫くの間は全国において共産党という言葉はタブーになっていた。その名を発すれば職を失ってしまう期間があったのである。

その後も虚実とりまぜ、特に社会党が反共の立場をとるようになってからは、労組の末端の場においてさえ、反共の刷りこみが強くおこなわれてゆく。

こういうイメージを払拭して明るいイメージに転換させてゆかない限り、今のところは共産党の得票数は伸びを期待できないような結果が出ている。涙も出ない悲劇的な状況が今の日本の政治的状況である。

MAY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	9.21
❷	4	パズルボブル（タイトー／SNKネオジオ） Puzzle Bobble［Bust-A-Move］(Taito/SNK)	7.87
3	3	ヴァンパイア・ハンター（カプコン） Night Warriors (Capcom)	6.76
4	2	餓狼伝説　3（SNKネオジオ） Fatal Fury 3 (SNK)	6.62
❺	9	エレベーターアクション・リターンズ（タイトー） Elevator Action Returns (Taito)	6.38
❻	―	P―47エイセス（ジャレコ） P-47ACES (Jaleco)	6.25
❼	10	鉄拳（ナムコ） Tekken (Namco)	6.19
8	6	サッカー・スーパースターズ（コナミ） Soccer Superstars (Konami)	5.86
9	8	スーパーリアル麻雀　PⅤ（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅤ* (Seta／Visco)	5.83
10	5	アウトフォクシーズ（ナムコ） The Outfoxies (Namco)	5.71
⓫	17	得点王　3（SNKネオジオ） Super Sidekicks 3 (SNK)	5.70
⓬	13	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	5.65
⓭	16	ウルトラ警備隊（バンプレスト） Ultra X Weapons (Banpresto)	5.63
⓮	34	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNKネオジオ） The King of Fighters'94 (SNK)	5.56
15	12	クイズ殿様の野望2・全国版（カプコン） Quiz Tonosama No Yabo 2* (Capcom)	5.43
16	14	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	5.33
17	15	アイドル雀士・スーチーパイII（ジャレコ） Mahjong Soo-Chi-Pie II* (Jaleco)	5.22
⓲	19	雷電　DX（セイブ／日本システム） Raiden DX (Seibu)	5.13
⓳	28	上海　III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	5.05
⓴	22	スーパーリアル麻雀　PⅣ（セタ／サミー） Super Real Mahjong PⅣ* (Seta)	5.00
㉑	25	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.01
㉒	―	ギャラクシーファイト（サン電子／SNKネオジオ） Galaxy Fight (Sun/SNK)	4.99
㉓	33	真サムライスピリッツ（SNKネオジオ） Samurai Shodown II (SNK)	4.95
㉔	27	ぷよぷよ通（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 2 (Compile/Sega)	4.93
25	21	スーパーストリートファイターII・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	4.92

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	バーチャファイター　2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	9.19
❷	―	セガラリー・チャンピオンシップ（2P）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	9.00
3	1	セガラリー・チャンピオンシップ（DX）（セガ社） Sega Rally Championship (DX) (Sega)	8.93
4	3	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	8.63
❺	6	エースドライバー（DX/SD）（ナムコ） Ace Driver (DX/SD) (Namco)	7.86
❻	8	デイトナUSA（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	7.57
7	7	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	7.52
8	5	ガンバレット（ナムコ） Point Blank［Gun Bullet］(Namco)	7.00
❾	10	デイトナUSA（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	6.67
10	9	クイズドレミファグランプリ（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix* (Konami)	6.45
11	11	リッジレーサー　2（SD／DX）（ナムコ） Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)	6.36
⓬	14	ウイングウォー（ツイン）（セガ社） Wing War (Twin) (Sega)	4.92
13	12	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	4.62
14	13	ファイナルラップ　R（SD）（ナムコ） Final Lap R (SD) (Namco)	4.62
15	15	早押しクイズ熱闘生放送（ジャレコ） Speed Champion-King of Quiz II* (Jaleco)	4.44

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	―	ロードショー（ウィリアムズ／タイトー） Road Show (Williams/Taito)	6.00
2	1	フリントストーンズ（ウィリアムズ／タイトー） Flintstones (Williams／Taito)	5.33
3	3	ワールドチャレンジサッカー（プリミア／サミー） World Challenge Soccer (Premier/Sammy)	5.00
4	―	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト） Tales from the Crypt (Data East)	4.67
5	5	リーサルウェポン　3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	4.40

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	8.91
2	2	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	6.29
3	3	ワールドPKサッカー（ジャレコ） World PK Soccer (Jaleco)	5.83
4	4	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.08
❺	7	スターライトフォーチュン（セガ社） Starlight Fortune (Sega)	5.00

英文版業界ニュース

MITI Eases Electrical Appliance Restrictions

The Japanese Government announced on March 31 the revision of the enforcement ordinance of the Electrical Appliance Control Law, and that this revised enforcement ordinance is to come into effect from July 1. As a result of the revision, about half of those machines hitherto classified as Group A machines will be classified as Group B machines. Group A machines need to undergo testing while those in Group B do not. Initially, the Ministry of International Trade and Industry (MITI) explained that the law itself would be revised (see *"Game Machine" No. 488*), but the designation changes were realized by merely revising the enforcement ordinance.

Of the approx. 110 machines whose classification changed from A to B, those related to the amusement business are amusement machines using motors (excl. kiddie rides) and video games (home videos are excluded, since their power source units are separate). Kiddie rides remain in Group A for the reason that they are utilized mainly by infants. MITI however has declared that it will reclassify all Group A machines (about 280 types) to Group B within the next five years.

Regarding electrical appliances designated in Group B, manufacturers or importers have only to take the following three steps: registration as an electrical product trader, satisfaction of the technical standards designated by MITI, and display of the 〒 mark. They need not undergo the licencing tests required of Group A machines. As a result, it will be much easier, even for smaller importers, to import and sell arcade and video games.

Concerning the import of foreign electrical appliances, MITI has up to now maintained that they must satisfy the international standards (IEC). The problem was that the American Universal Laboratory (UL) standards do not necessarily coincide with the IEC. However, it seems that in practice this stipulation is now virtually meaningless. Except for machines with serious electrical defects, any machines of a minimum standard will be able to be freely imported/manufactured irrespective of whether it is a foreign product or domestic product.

In Japan, the Product Liability (PL) law was passed in the Diet last year and will be enforced from July 1 this year. This will give Japan a PL system similar to the USA and Europe. Although the government has continued to intervene to a certain extent in electrical appliances, from July the manufacturers or importers must respond to claims on their own responsibility (the current revision of the Electrical Appliance Control Law was carried out in accordance with the introduction of the PL law).

Recognizing the necessity for a private testing facility to ensure the minimum safety of electrical appliances, the "Electrical Product Certification Conference" was established in December 1994, and the Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) also joined it. The JAMMA position is that to manufacture and/or sell arcade games or coin-op videos belonging to group B, it is desirable to have them pass tests designated by this conference.

China AM '95 Changes Date To July 7-11

The China Amusement Machine Show Secretariat in Tokyo recently announced that the schedule of "China AM '95" (Shanghai, China) has been changed from May 20–26 to July 7–11. According to the secretariat, this came about due to congestion in Yokohama port as a result of the Kobe earthquake. Also, more exhibitors than expected are likely to participate. For details, contact the secretariat (phone 81-3-3220-2766).

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

Imax, Sega Team Up

Imax Corp., Toronto, Canada, has recently agreed to a joint venture with Sega Enterprises Ltd., to launch "Imax Ridefilm" theaters in two venues in Japan. Under the venture, Imax will own and Sega will operate theaters at Sega's amusement theme parks (ATPs) in Niigata and Tokyo, scheduled to open in December 1995 and March 1996, respectively.

Douglas Trumbull, vice president of Imax and president of Ridefilm Corp., U.S.A., held a press conference on March 28 in Tokyo, and talked about the advance into the Japanese market. Douglas Trumbull is known for having produced "Back to the Future" (1991) at Universal Studios in Florida and Hollywood and "In Search of the Obelisk" (1993) at the Luxor, Las Vegas. He is reputed to be the world's leading figure in the field of simulation software.

So far, Sega has opened four ATP's – "Galbo" in Osaka, Chiba and Yokkaichi, and "Joypolis" in Yokohama and has plans for 50 ATP's across Japan. At these Sega ATP's, moving simulators such as "AS-1" and "VR-1" developed by Sega itself are installed. By introducing a compact version of Imax's" Ridefilm",Sega intends to further increase its revenue. The Niigata "Galbo" will be the first Sega ATP to house the "Imax Ridefilm".

Nintendo Revises Forecast Down

Hiroshi Yamauchi, president of Nintendo Co., Ltd., Kyoto, revised downwards the forecast for the fiscal year ending March 1995 at a press conference on April 4. Usually, on such occasions, the revised figures for revenue, ordinary income and net income are announced. However, Nintendo did not reveal its new net income figures.

Nintendo's new forecast for the fiscal year ending March 1995 shows revenue of ¥350,600 million and ordinary income of ¥97,000 million. Compared to the previous revision (November 1994), the revenue figure represents a 3.1% rise and that for ordinary income a fall of 6.7%.

Compared to the preceding fiscal year, revenue is likely to decrease by 25.0% and ordinary income by 15.7%. This is because the overseas home video market is sluggish, and the company intends to dispose of bad inventories. The in-company exchange rate, which had been set at \$1 = ¥100 has been raised to \$1 = ¥85.

Nintendo predicts that revenue for the fiscal year ending March 1996 will remain level at ¥350,000 million, and ordinary income will recover to ¥110,000 million. This is because the company will ship "Virtual Boy" in July 1995 and the 64-bit console "Ultra 64" at the end of the year.

Sega Revises Forecast Down

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, has revised downwards its forecast for the fiscal year ending March 1995. This was announced by Sega on April 17. As a result, the year's figures (both independent and consolidated) show a drastic decrease in net income.

Sega's new forecast for the fiscal year ending March 1995 shows revenue of ¥333,000 million and net income of ¥14,000 million. Compared to the previous revision (November 1994), the revenue figure represents a 2.3% drop and that for net income a fall of 22%.

In the consolidated results forecast which includes figures for subsidiaries, revenue was revised to ¥360,000 million and the net income to ¥10,300 million. Compared to the previous forecast of November 1994, the figure for revenue represents a 4.6% drop and that for net income a fall of 57%.

Sega explains that stagnant overseas home video markets is the major cause of deterioration in the company's business performance (coin-op game sales and operation income are relatively favorable). A decrease in the company's revenue from the preceding year will be recorded for the first time since 1986 when its stocks were offered for public subscription. It is also a rare case that the company has incurred a drop in net income for two years in a row. Within 1995 Sega intends to ship the new home video game system "Saturn" in the USA leading to an upturn in its performance.

ビンゴウェーブ
ピンボールスタイルの魅惑のビンゴ。8人が1度にプレイできる大型筐体。

ドリームターボ
スロット付きのプッシャーマシン。摩訶不思議な魅力で、人を引きつけます。

ドリーム'97
1ゲーム8BETのマシンだから、高インカムが期待できます。

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL.(03)3222-4808